昭和63年5月1日(毎月1回1日発行)第2巻第5号(通巻10号)
MSXはアスキーの商標です。

MONTHLY NEW MSX

MAGAZINE FOR MSX BOYS

NEW MSX応援団

400YEN 特別定価

1988 MAY 05

oendan



春だ！
開幕だ！
野球ゲームだ！

THEプロ野球
激突ペナントレース 他

別冊付録52ページ
プロ野球公式戦
データブック '88

▼これが、「F1ツールディスク」の中身だ!!

さわって、おぼえて、

BASIC プログラミング ツール

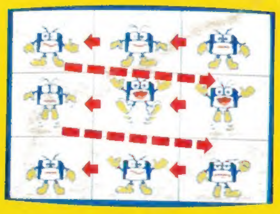
ぶあつい教科書(マニュアル)なんていらない! ゲームをつくるためのカンタン〈基礎〉プログラム

①グラフィック切り替えアニメ

まずは、自作アニメでミニドラマ。

キミは、付属のグラフィックエディター(右ページで紹介)で9枚の絵を描くだけ あとはディスクがアニメにしてくれる かんたん・アニメーター体験だ!

▶このように9コマの絵を自分でつくって、▼ひとコマずつ表示すると……オ! できたぜ、アニメ!





②グラフィック画面ハードコピー

欲しい画面、なんでもプリントアウト!



自分でプログラムしたカンゲキ画面 プリントアウトして残したり、友だちに見せたくなるのが人情 これは、BASICのプログラムや、グラフィックエディターでつくった「絵」をプリンタに印字する、うれしプログラム



鮮明さで差をつけるなら、新発売のHBP-F1プリンタだ!(くわしくは右ページ)

③スロットマシンプログラム

くじ引き、パーティ、これで盛りあがれ!

「よし、今日のパーティは特賞 MSX MSX MSX を3本出そう!」自由に決めて、みんなで遊べるスロットマシンゲーム もちろん、自作の絵柄を使って、オリジナル版をつくることもOKだ!



●ホラ、こんなふうに➡自分で絵をつくって楽しもう!

④基本楽器・音階プログラム

ゲームのBGMは自分でつくる!

キーボードで入力した音を、そのままデータとしてセーブできる つまり、好きな曲を"弾いて"それを自作ゲームのBGMにできるのだ! スゴイ!



⑤スプライトパターン作成プログラム



⬆たとえば、ここに登場する ツール君も、こう描ける

カンジンのキャラクターづくりもカンタン!

ゲームのキャラクターをスプライトでつくるプログラム 8×8ドット、… の大きさで… り、1ライン… ともできる… ニーク・キャラの誕生だ

⑥カーソル、ジョイスティック、マウス、入力ルーチン

そして、キャラクターを自在に動かせ!

ゲームの中で、キャラクターを動かすための、基本プログラム さっそく、自作のキャラクターを画面せましと暴れさせてみよう

連射機能付ジョイパッド⬇ JS-303T 2,000円



⑦シューティング プログラム

さ、いよいよシューティングの術だ。

自在に動きまわる敵キャラを、攻撃するプログラム ⑤でつくった自作キャラクターを入力してシューティングを試してみよう ミサイルが当ると音がする! タマを撃つルーチンと、当たり➡判定のルーチンが習得できるハズ マシン語がわかるキミは、タマのスピードをプログラムしなおして、迫力シューティングにきりかえることもOK!



ゲームづくりに挑戦するなら、今だ。

ゲーマーの君も　今日からプログラマー！

グラフィックエディター

好きな絵を自由に描いて、呼びだせる本格派GE



ゲームのタイトル、背景。コリにコッて、自慢しよう。

紙の上に描くのと同じくらいカンタン。スクリーン5～8までサポート。色づかいも最大256色までOK。そして、できあがった絵を拡大、縮少、反転、移動、複写と、まさにやりたいホウダイ。GE(グラフィック・エディター)として、まさに最高の機能を誇ります。もち、その絵をBASICプログラム上に呼びだし、ゲームのさまざまなグラフィックスとして使えるのだ。

新発売モニターCPS-14F1なら、細かいとこまで鮮明描写！



←こんな絵もカンタンに描けちゃうのだ。あとはキミのセンスしだい。ウデしだい。

特選ゲーム集

キミと同じMSX仲間がつくった秀作ゲーム。キミのプログラマー魂に火をつけるぞ。

①SOCCER(サッカー)

ふたりで遊ぶ、サッカー空中戦。オーバーヘッドキックなんかもできる、なかなかのスグレモノ。カンタンプログラムで熱くなれる好例だ！
(右はプログラム・リストの一部)





これで動く!!

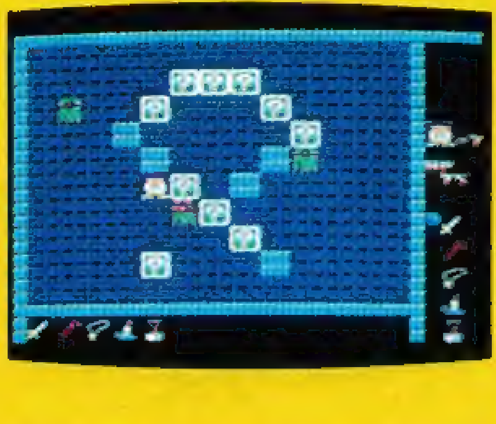
②キャリーフルーツ



「たかちゃん」をカーソルキーで操作して、青リンゴをすべて小屋へしまうゲーム。絵もうまい。画面もキレイ。全部で何と16面。キミは全部クリアできるか。

③奇跡の品物

(プログラム・リスト掲載)



「チャオ」をカーソルキー又はジョイスティックで操作して遊ぶ、〝グラフィカル神経衰弱〟ゲーム。中身がみごと合うと、不思議な奇跡がおこります。

④ZIG

(プログラム・リスト掲載)

テニスとブロックくずしをミックスした、惑星間〝悪魔退治〟ゲーム。

これ以外にもいろいろ楽しめる便利ディスク●目ざまし時計●ディスクコピー●関数グラフ●MSX-DOS●ベーシックファイラー

HiT BiT　MSX2

ちょっとかじれば、欲しくなる。プログラミング用プリンタとモニター。



●F1プリンタ HBP-F1 ¥44,800
英文3種、和文3種のマルチフォント/JIS第1水準、第2水準の漢字ROM内蔵/24×24ドット/ハガキ印字もカンタンにOK。 新発売

●F1モニター CPS-14F1 ¥64,800
14型・アナログRGB モニターディスプレイ/2,000文字表示でダントツ鮮明画像 新発売

いま、F1XD 1台に1枚「特製プログラミングおたすけディスク」(F1ツールディスク) 非売品 をプレゼント

期間中、F1XDか、ディスクドライブのHBD-F1、HBD-20Wお買いあげの方にもれなく、プログラミングにカンタン入門できる特製「F1ツールディスク」をプレゼントします

(2月21日～4月20日)
(このディスクは、HB-F1XD・HBD-F1・HBD-20W専用です)



連射、スピコン、プログラミング。実力のディスク内蔵マシン

●大容量の3.5インチFDD内蔵●スピコン、連射ターボ、ポーズ機能で、勝つためのパワーアップ●かな、CAPロック等の集中インジケーターゾーン●10キー付き、JIS配列キーボード

BASIC解説書つき

F1XD

HB-F1XD
¥54,800



●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMO係へお申し込み下さい ● MSX はアスキーの商標です

INDEX



●STAFF LIST
編集長／鈴木勝則
編集スタッフ／真野 博　小泉俊昭　深見コージ　渡辺エリ　長沢雄吾　凩 健太郎
編集協力／永野正興　室内 浴　館野英明　江口貴博　天利喜久代　アンテナハウス
表紙AD／菊地慶則
表紙ビジュアル／ペンギンスタジオ
ビジュアルコーディネート／妻鳥隆太
エディトリアルデザイナー／VIZ(中平都紀子)、シルバーフォックス、嶺田雅博、福原和代、渡辺デザイン工房

MSX oendan

MAY 1988 5月号

MSX応援団が新しくなりました。
攻略法はより深く、
新作情報はより早く、そして読者のページを充実させました。
更に今後はAV＆テクニカルのページを徹底的に追求してみたいと考えています。
読者のみんなといっしょに考え、
作るインタラクティブな情報誌でありたい——そう私たちは考えております。
Oendan編集部

別冊 トジ込み付録

oendan MSX SOFT BEST 20

今月から誌面が新しくなって、気分も一新。新登場のソフトがたくさんあるけど、ダントツなのが「ドラゴンクエストⅡ」。ファミコンで出尽くしちゃったかと思いきや、じっと耐えて待っていたんだね。だれだ？　早くⅢが出ないかななんて気の早いことを言ってるのは。



1 ドラゴンクエストⅡ

得点2167　初登場



お待たせいたしました。やっと登場したかと思ったらいきなり1位になっちゃった。ファミコンより画面がきれいで、音もいい……と思うのは気のせいかしら。

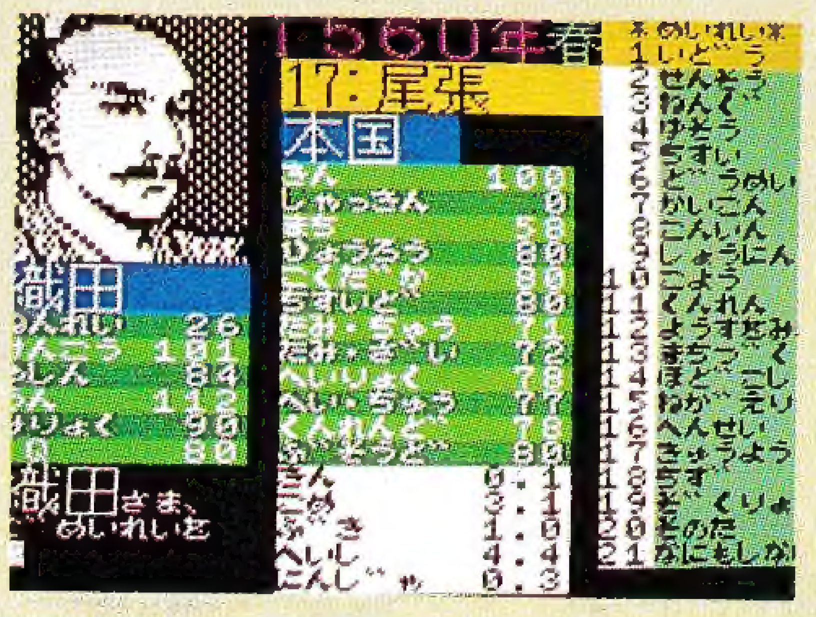


1位を取れたのはみなさまのおかげです。どうもありがとうございました。ドラクエⅡはドラクエⅠよりすべてにおいてグレードアップ。じっくり遊んでください。(エニックス・曽根)

エニックス　MSX／MSX2　6,400円

2 信長の野望・全国版

得点1866　前回4位



下がったかと思うと上がり、上がったかと思うと下がるものな〜んだ？　ピンポーン　マイナーチェンジが得意技の「信長の野望・全国版」で、大正解！

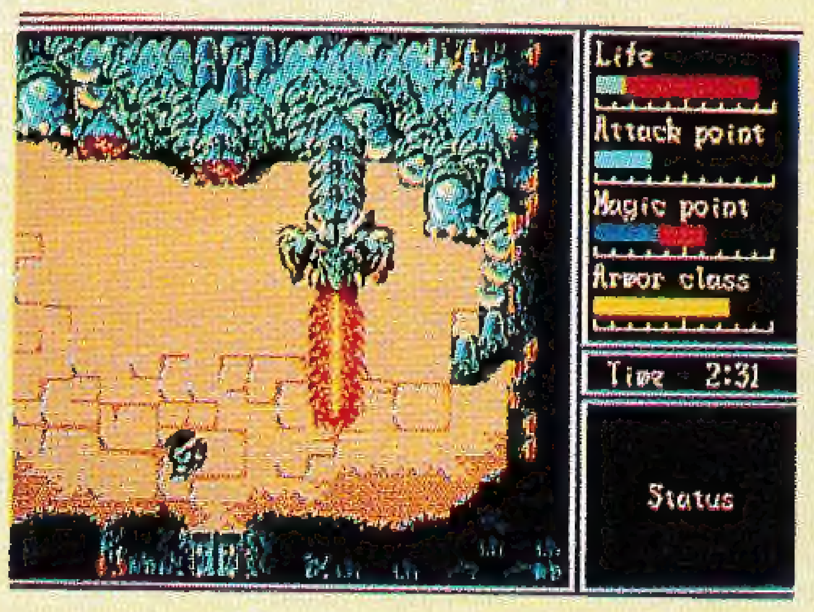


50名の戦国大名が登場するので、50通りの戦国時代が体験できるのが、この「信長の野望・全国版」。君はどんな戦国時代を体験しているのかな？　楽しんでね。(光栄・三浦)

光栄／ソニー　MSX　9,800円

3 ハイドライド3

得点1738　前回1位



やはりM応のV2ジンクス（いまだかつてV3を達成したソフトがない）は破れなかったねっ。そういえば「風の灰土雷人くん」はどうなってしまったのかな。

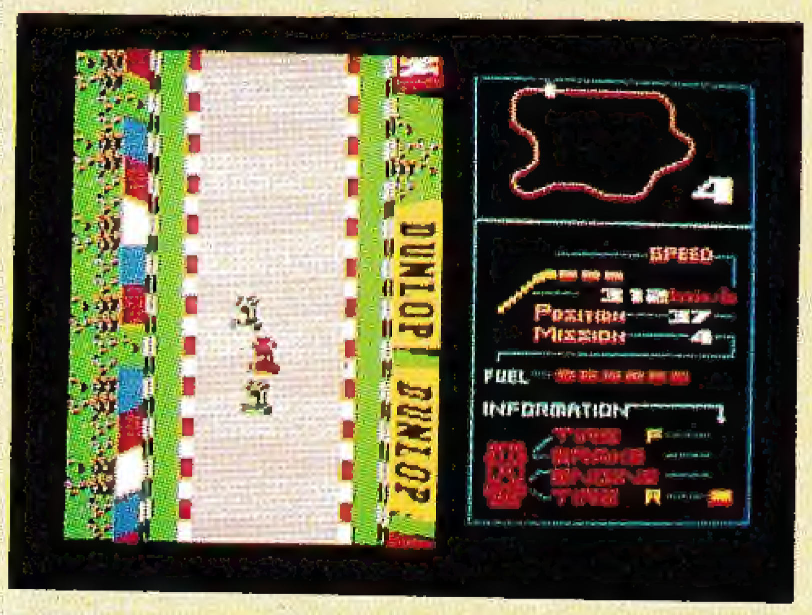


みなさん！　ハイドライド3・ブロンズパックっていう2本組セットはご存知ですか？　MSX版のハイドライドⅡ・3がセットになって、驚きの9,800円。(T&Eソフト・吉川)

T&Eソフト　MSX／MSX2　7,800円

4 F-1スピリット

得点1347　前回6位



おんや。またBEST5内に復活だね。ねばりがあるね。本格レーシング・シミュレーションゲームの醍醐味をこころゆくまで堪能してください！

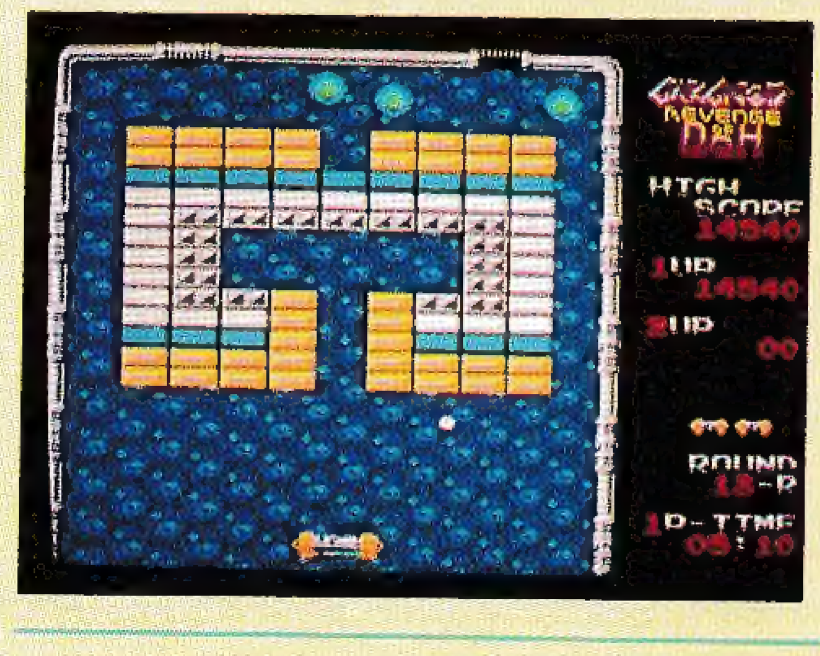


ぶふふっ　じわっと上昇！　これもみなさまのおかげ、感謝感謝。ゲームセンターでもカーレースものは不朽の人気、ファンにとってはたまらないゲームだよ。(コナミ・紙尾)

コナミ　MSX　5,800円

5 アルカノイドⅡ

得点974　初登場



「アルカノイドⅠ」を上回るおもしろさ…だもんね。アーケード版でも、飽きのこないおもしろさっていうのはロングランになるもんね。



おかげ様で発売と同時にたいへんご好評をいただいてます。ゲームセンターで100円玉を大量に使った人、これでお金のことを気にせず思うぞんぶん遊んでくださいネ！（タイトー・安江）

タイトー　MSX2　6,800円

Report by KIKUYO AMARI　Illust by ASHURA-ITOH

63年1月21日～2月20日データ

得点 973



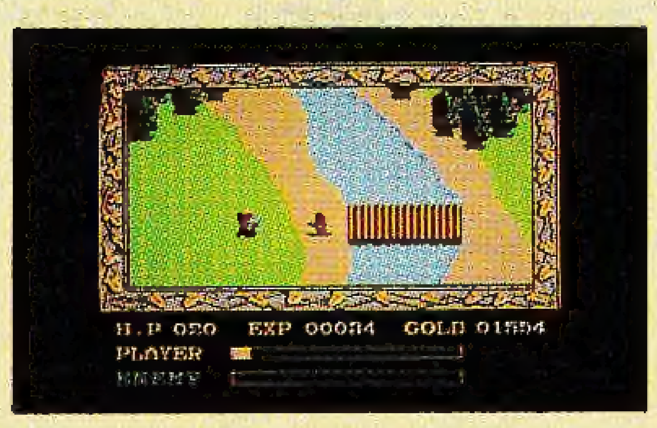
6 前回7位

三國志

光栄／ソニー　MSX2　12,800円

戦略もののシミュレーションゲームは、ほんとにロングランですね。やるたびに違う展開になるから飽きないんだろうけど、やっぱすごいって。

得点 877



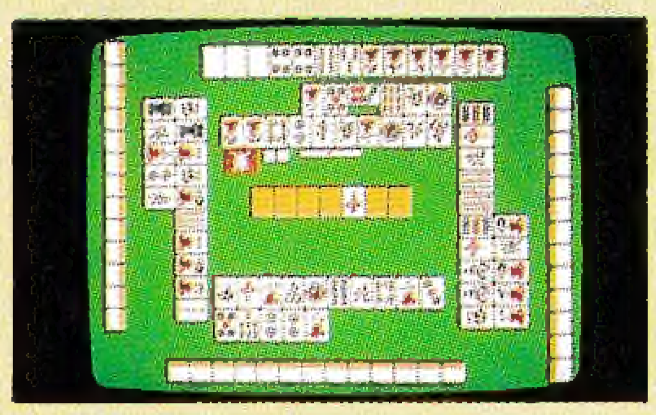
7 前回5位

イース

ソニー　MSX2　7,800円

完全無欠のシミュレーションゲームがあるかと思えば、RPGとアクションとアドベンチャーの融合体の「イース」も人気者です。

得点 827



8 初登場

麻雀悟空

アスキー　MSX2　6,800円

なんと面子が西遊記のメンバー。こんなところで麻雀なんかして遊んでていいのかね。「これがほんとの西遊記」なんておもしろくもないシャレでごめん。

得点 803



9 前回2位

沙羅曼蛇

コナミ　MSX　6,800円

先月号では漫画「風の灰土雷人くん」の向こうをはって、華々しく登場したさらまん太くん、9位だなんてちょっと危ないところにいるなあ。

得点 704



10 初登場

コナミの新10倍楽しむカートリッジ

コナミ　MSX2　5,800円

う～ん、どうしようの困ったときはもちろん、かくしコマンドをさがす機能がねらい目よ。3つのお楽しみゲーム付き。

---

658 **11** 前回16 **大戦略**　マイクロキャビン　MSX2　7,800円
TOP20にいる記録の更新中！　このぶんではまだまだ安泰ですな。

607 **12** 前回3 **シャロム**　コナミ　MSX　5,980円
先月驚異の9ランクアップをしたのに、今回はちょっと落ち込んだかな。

466 **13** 前回8 **ジーザス**　ソニー　MSX2　7,800円
ビジュアルの美しさが二重丸！　映画的というかアニメ的というか…。

409 **14** 前回11 **プロ野球FAN**　日本テレネット　MSX2　7,800円
なんといってもパロディーじみたキャラクターがたまりません。

381 **15** 初登場 **忍者くん・阿修羅の章**　HAL研究所　MSX2　5,600円
あのかわゆい忍者くんが帰ってきた。妖怪退治に大奮闘の巻。

353 **16** 前回17 **ウィザードリィ**　アスキー　MSX2　9,800円
RPGの祖ともいわれる、オーソドックスだけど不朽の名作だよねっ。

291 **17** 前回12 **死霊戦線**　ビクター　MSX　8,800円
考えてみたらオカルティックな映画の主人公って女性が多いんだよね。

289 **18** 初登場 **ザ・コックピット**　ニデコ　MSX2　6,800円
きれいな夜景に見とれていると墜落するぞ。

264 **19** 初登場 **上海**　システムソフト　MSX2　5,800円
麻雀牌を使った神経衰弱ゲームなんて！　でもハマってしまう。

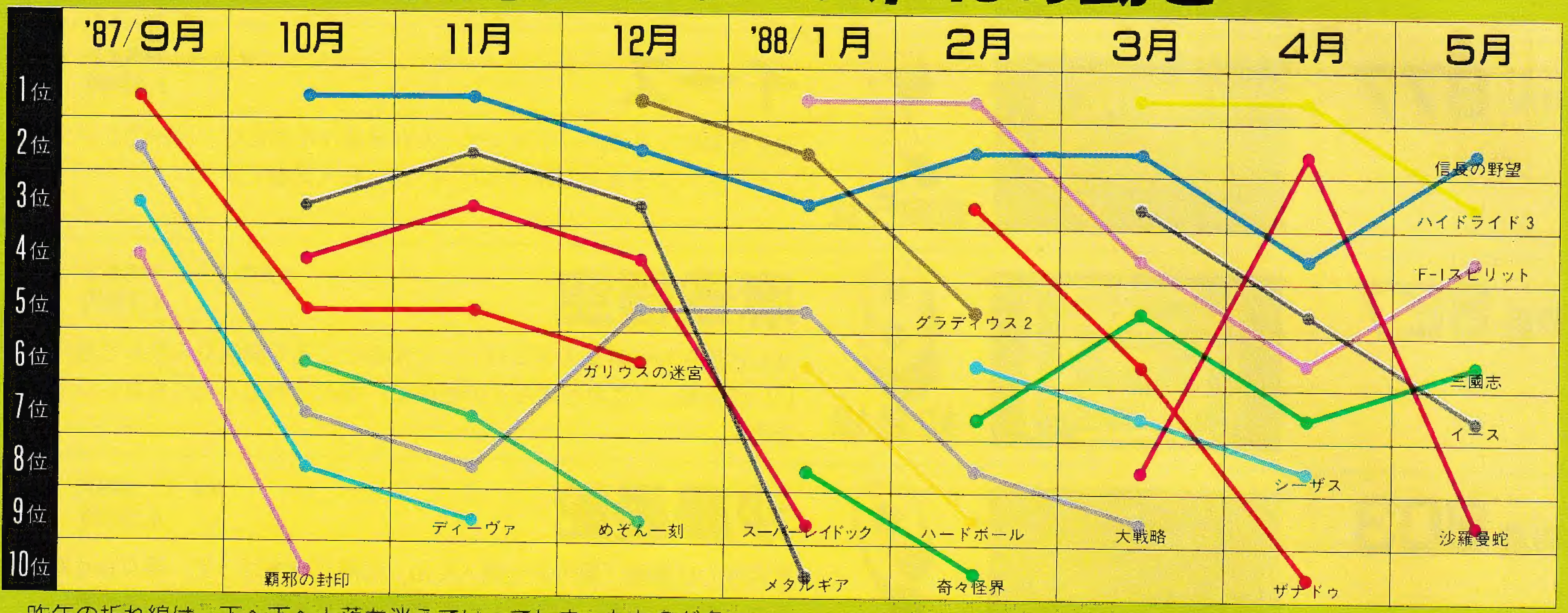
258 **20** 前回9 **ウルティマIV**　ポニー　MSX2　11,800円
「ドラゴンクエストII」が出たせいか、RPGの落ち込みが目立つなあ。

アクション　アドベンチャー　ロールプレイング　シミュレーション　ホビー　パズル　ツール

★このコーナーの得点は、9ページのショップの協力により、当編集部独自の方法で集計したものです。

MOVING BEST 10

今月までのベスト10の動き



昨年の折れ線は、下へ下へと落ち消えていってしまったものが多いことをよく表わしている。しかし、今年に入ってからというと、山なり谷なりのジグザグ型が目につく。だから折れ線が重なったりしてちょっとごちゃごちゃしている。

今後気になるのは、なんといっても「ドラゴンクエストII」の動き。V3は堅いけど、それ以後がどうなるのか。それからロングセラー「大戦略」の8か月記録と並んだ「信長の野望・全国版」がどれだけ記録を伸ばせるか、気になるよね。

ATETEMIRUKA

BEST 10

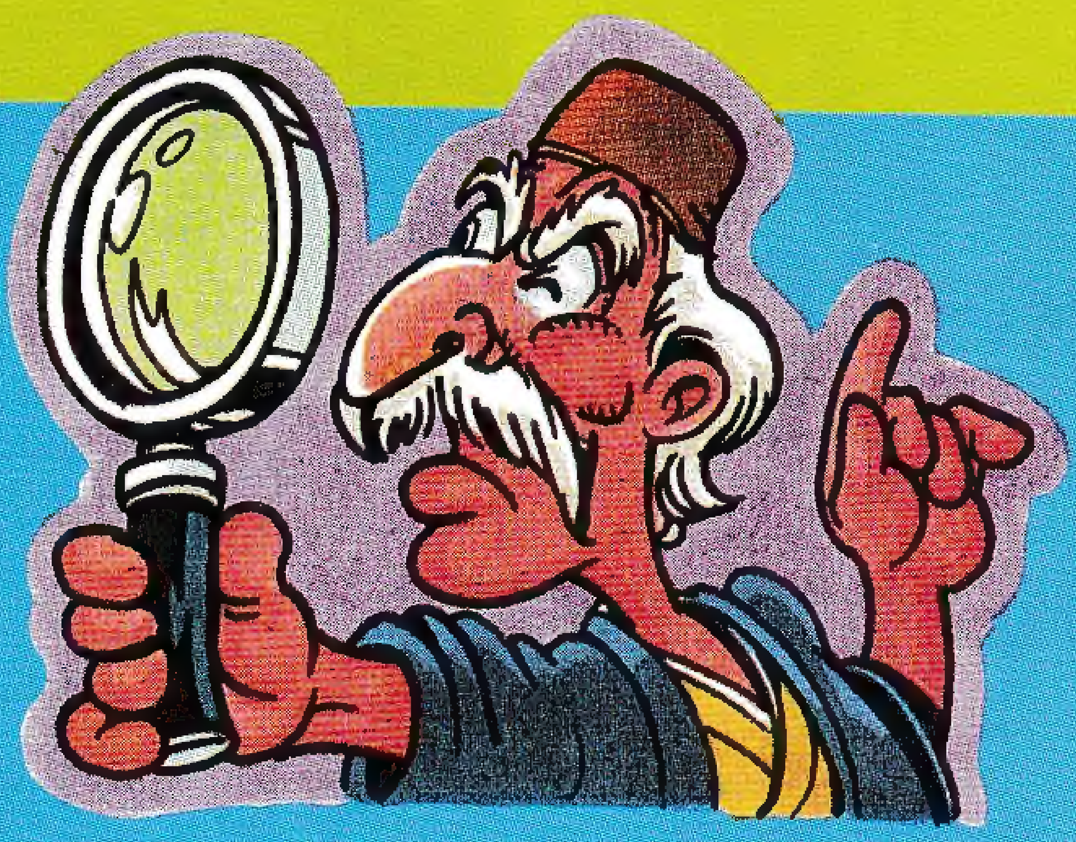
1	ハイドライド3	2536
2	信長の野望・全国版	1576
3	沙羅曼蛇	1336
4	イース	1188
5	三國志	416
6	シャロム	324
7	ドラゴンクエストII	312
8	F-1スピリット	208
9	ウィザードリィ	102
10	ウルティマIV	76

今月号の「当ててみなはれ」宛て投書により集計。

簡単そうにみえてなかなか当たんないこのコーナー。ひまつぶしに「当ててみようか」ということで、「ATETEMIRUKA」になりました。ひまつぶしで当たればしめたもの。当たらなくても「当たるまで待とうほととぎす」。違うってっ。

今月は「ドラゴンクエストII」がネックでしたね。みんなファミコンでやっちゃったからと思ったのが運のつき、ほとんどの人が予想に入れてなかったもんね。「ドラゴンクエストII」を1位にしたのは、134枚中、なんと5枚だけ。惜しかったのは青森県東津軽郡の山本修平くん。「ノストラダムスから修行を受けた」成果が実ったのかな？ BEST3はピタコンしてたけど…。

今月はきっくんたちの似顔絵を送ってくれた人もいたんだ。載せられなくてごめんね。名古屋市のMON（ペンネーム）くん、山形県最上郡の伊藤正義くん、兵庫県川西市の加賀山顕くん、東京都新宿区の勝俣浩一くん、愛知県知多市の坂卓治くん、スペシャルサンキュウでした。



今月は7月号（3月21日から4月20日集計分）掲載の予想だよん。住所・氏名・年齢・職業（学年）をはがきに明記して、「ATETEMIRUKAシール」を貼って、（貼ってないと当たっても無効になっちゃうよ）P122の住所宛て「ATETEMIRUKA⑤」係に出してね。締切は4月末日の消印まで有効。今度はキミの番だ！

HOP STEP SHOP

在庫の豊富さじゃあ負けませんよ。

ベストマイコン岡山 BEST20		
1	信長の野望「全国版」	光栄 ソニー
2	大戦略	マイクロキャビン
3	ハイドライド3	T&Eソフト
4	三國志	光栄 ソニー
5	F-1スピリット	コナミ
6	ドラゴンクエストII	エニックス
7	イース	日本ファルコム
8	ジーザス	エニックス
9	グラディウス2	コナミ
10	レイドック	T&Eソフト
11	ピクセル3	T&Eソフト
12	麻雀悟空	アスキー
13	プロ野球FAN	日本テレネット
14	忍者くん・阿修羅の章	HAL研究所
15	ウィザードリィ	アスキー
16	リバイバー	アルシス
17	YAKSA	ウルフチーム
18	沙羅曼蛇	コナミ
19	シャロム	コナミ
20	ウルティマIV	ポニー

営業時間…10:00～19:00　定休日…月2回木曜日

ベストマイコン岡山は岡山市の中心地の繁華街にあります。この界隈でも何店かパソコンショップがありますが、
「うちでは周辺機器はひととおりそろってます。豊富なソフトの在庫がセールスポイントです」と、ソフト担当の永井さんは競争相手もなんのそのの頼もしい人です。

お店はPC－98が中心ですが、最近伸び率の著しいMSXもメインの通路にずらりと並べ、6台のモニターのうち4台をデモとして流しています。それをめあてにやってくる学校帰りの常連さんも多いそうです。

ベストマイコン岡山

「いろいろ情報交換し合ったりするくらい親しくしている子もいます。またよく知っているんですよね、新作ソフトのこととか」

いいコミュニケーションもベストマイコン岡山の特徴でしょう。

ベストマイコン岡山では年に3回くらい「MSXゲーム大会」が催されます。今回は4月上旬に終わってしまったけど、地元のチラシなどで告知があるから、近くの人はチェック!!



▲ここが「ベストマイコン岡山」店内なのだ。地元でお世話になっている人もたくさんいるんじゃない？



▲ニコニコ笑顔のこの人達は永井さんと滝本さん。お店に行った時は話しかけてみようぜ。きっと優しく応対してくれるョン。



▲これに見えるはMSXソフトではないかっっ!! キレイに整頓されてとても見つけやすいのさ。

☆協力店リスト☆

ニューメディアツクモ札幌	☎011-241-2299	システムインナカゴミ甲府	☎0552-28-3333
YESそうご電器	☎011-214-2811	メルバII	☎0534-64-8412
ソフトセンターハラトク	☎0238-23-6228	光電社テクノ名古屋1F ホビーフロア	☎052-581-1241
いわきマイコンショップ	☎0246-23-0513	ジャスコ岡崎店パソコンフロア	☎0564-21-0211
J&P渋谷店	☎03-496-4141	パソコンショップシグマ	☎052-251-8334
J&P町田店	☎0427-23-1313	J&P京都寺町店	☎075-341-3571
J&P八王子店	☎0426-26-4141	ニノミヤ本店	☎06-643-2038
西武百貨店池袋店 コンピュータフォーラム	☎03-981-0111	J&Pテクノランド	☎06-634-1211
株式会社COM	☎03-251-8951	マイコンショップCSK	☎06-345-3351
九十九電機(株)7号店	☎03-253-4199	J&P和歌山店	☎0734-28-1441
丸善無線電機(株)本店	☎03-255-4911	マイコンプラザオージス三宮	☎078-331-8444
真光無線(株)	☎03-255-0450	ベストマイコン岡山	☎0862-23-7107
ロケット本店	☎03-257-0606	マイコンハウス	☎0899-47-0765
マイコンベース銀座	☎03-535-3381	ベストマイコン福岡本店	☎092-781-7131
ウエムラオーディオ	☎0465-23-3591	明昭堂パソコンプラザ	☎0992-25-2020

・募集・

読者が選ぶBEST20
MSXで出してほしいゲーム

またまた、キミも参加できるM応のうるうるもんの企画だよん。4月号でもお知らせしたけど、「MSXに移植してほしいなあ」とキミが秘かに思っているソフトを今月も募集します。それから、それとは別に、ボクの好きなBEST20というのも7月号でやりたいなーと企んでいるので、キミのおすすめソフト（MSXで出ているもの）を5位まで教えてほしいんだ。

応募要項は、住所・氏名・年齢・職業（学年）と、MSXにしてほしいソフト名、もしくは好きなソフト5位までを記入してP122の住所宛て「MSXにしたいソフト」係か「ボクの好きなBEST20」係まで送ってね。BEST20とは縁のないソフトだって、案外隠れファンが多かったりしてね。

他メディアゲーム BEST 10

ゲーマーを自称するキミには、他メディアの情報も必要不可欠だろうってことで、紹介します。

PC-88 BEST 10

まだPC－88でしか出ていない「ドラゴンスレイヤーV・ソーサリアン」「ぎゅわんぶらあ自己中心派2」が赤マル付急上昇中。他機種でも人気のある「ハイドライド3」や「信長の野望・全国版」はMSXでも安定した人気があるよね。

「蒼き狼と白き牝鹿」をMSXでやりたいなあと思っているシミュレーション愛好家は多いんじゃないかな。

	ソフト名	メーカー名
1	ソーサリアン	日本ファルコム
2	スーパー大戦略	システムソフト
3	マイト・アンド・マジック	スタークラフト
4	蒼き狼と白き牝鹿	光栄
5	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	ゲームアーツ
6	ハイドライド3	T&Eソフト
7	Mr.プロ野球	クリスタルソフト
8	ウイングマンスペシャル	エニックス
9	信長の野望・全国版	光栄
10	太平洋の嵐	ジー・エー・エム

ビデオゲーム BEST 10

アップライト型が目立ってるね。「ファイナルラップ」は業界初の通信機能付で最高8人プレイまで可能というのがウケている。超ロングセラーの「アウトラン」は、これ以上のドライブゲームができるのだろうかと思わせられる。「ストリートファイター」や「チェルノブ」などのテーブルゲームも健闘している。と、編集部内某事情通の解説でした。

	ソフト名	メーカー名
1	ファイナルラップ	ナムコ
2	コンチネンタル・サーカス	タイトー
3	アウトラン	セガ
4	アフターバーナーII	セガ
5	忍者ウォーリアーズ	タイトー
6	フルスロットル	タイトー
7	列島縦断熱局雀士	ビデオシステム
8	ストリートファイター	カプコン
9	麻雀放浪記外伝	ホームデータ
10	チェルノブ	データイースト

協力　プレイシティキャロット巣鴨店（ナムコ直営店）
池袋ロサ会館（タイトー直営店）

PC-エンジン BEST 5

「ビックリマンワールド」や、「カトちゃんケンちゃん」など、テレビっ子を意識したソフトが目立つ。「R－TYPE」のCFもビシバシやってるし。期待！

	ソフト名	メーカー名
1	妖怪道中記	ナムコ
2	邪聖剣ネクロマンサー	ハドソン
3	功夫	ハドソン
4	カトちゃんケンちゃん	ハドソン
5	ビックリマンワールド	ハドソン／LAD. NAS.／東映動画

PC-98 BEST 10

さすが、PC－98はシミュレーションゲームのオンパレードですな。そこへ入りこんだ正統派RPG「マイト・アンド・マジック」は偉い（何が！）。難解だけど、それを解いたときの喜びは、RPGファン冥利に尽きるね。

「信長の野望・全国版」はどの機種においても不朽の名作なんだということを実感。「蒼き狼と白き牝鹿」は98、88ともに人気者！

	ソフト名	メーカー名
1	蒼き狼と白き牝鹿	光栄
2	太平洋の嵐	ジー・エー・エム
3	テイル・ナ・ノーグ	システムソフト
4	大戦略II	システムソフト
5	ワールドゴルフII	エニックス
6	マイト・アンド・マジック	スタークラフト
7	麻雀大会	光栄
8	信長の野望・全国版	光栄
9	プロ野球FAN	日本テレネット
10	麻雀悟空	シャノアール

ファミコン BEST 10

MSX版「ドラゴンクエストII」と前後して発売された、あの驚異の「ドラゴンクエストIII」が1位。と一ぜんですね。あのフィーバーぶりは社会現象にまでなってしまったぐらいですもの。

20歳後半の人にとっての永遠のヒーロー、仮面ライダーが、かわゆいキャラのアクションRPGに。画面を見てるだけで、おじさんはうるうるしてくるよ。

	ソフト名	メーカー名
1	ドラゴンクエストIII	エニックス
2	ファミリーサーキット	ナムコ
3	ファミリースタジアム87	ナムコ
4	ファミリーテニス	ナムコ
5	株式必勝学	イマジニア
6	仮面ライダー倶楽部	バンダイ
7	TOPGUN	コナミ
8	桃太郎伝説	ハドソン
9	ファイナルファンタジー	スクウェア
10	F-1レース	任天堂

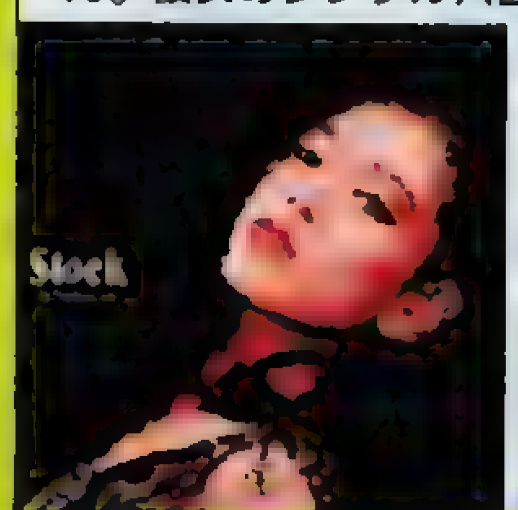
RECORD & VIDEO BEST 10

邦楽 LP10

一昔前のようにシングルのヒットに乗じて売れるLPはほとんどないみたい。それぞれのアーティストの個性でアルバム作りをしているから。

	タイトル	歌手	メーカー
1	ストック	中森明菜	ワーナーパイオニア
2	ネバー・チェンジ	長渕剛	東芝EMI
3	Here We Are	プリンセス・プリンセス	CBSソニー
4	ハーツ・オン・パレード	小比類巻かほる	CBSソニー
5	ラピス・ラズリ	尾崎亜美	ポニーキャニオン
6	モラル+3	BOØWY	ビクター
7	ヤング・アンド・プリティ	ブルーハーツ	クラウン
8	グルービン	久保田利伸	CBSソニー
9	光Genji	光Genji	ポニーキャニオン
10	Poison	レベッカ	CBSソニー

TOP1
ワーナーパイオニア
ストック
中森明菜
最近とみに女っぽくなった明菜ちゃん。彼女のシングルA面候補だった曲を集めたアルバム。明菜らしさの中にロックビートがよくマッチしているアルバム。



邦楽 EP10

EPはやっぱりかわいい女の子がいちばん。「吐息でネット」や「風のエオリア」など、CFがらみのものが目立つ。「乾杯」はリバイバルヒット。

	タイトル	歌手	メーカー
1	抱いてくれたらいいのに	工藤静香	ポニーキャニオン
2	吐息でネット	南野陽子	CBSソニー
3	Beyond the Time	TMネットワーク	EPICソニー
4	乾杯	長渕剛	東芝EMI
5	You were mine	久保田利伸	CBSソニー
6	ほらね/春が来た	うしろ髪ひかれ隊	ポニーキャニオン
7	風のエオリア	徳永英明	アポロン
8	両手いっぱいのメモリー	渡辺美奈代	CBSソニー
9	卒業	小沢なつき	CBSソニー
10	永遠のうたたね	小川範子	トーラス

TOP1
ポニーキャニオン
抱いてくれたらいいのに
工藤静香
あの困ったような顔がかわいいと評判の「うしろ髪ひかれ隊」のメンバーでもある静香ちゃん。この曲はスローロックで、聴かせてくれる。後藤次利が作曲。



VIDEO 10

音楽とヴィジュアルに接点を求めたビデオ作りに力を入れているアーティストが増えている。惜しまれつつ解散したBOØWYが2本入っているのも注目。

	タイトル	歌手	メーカー
1	モア・セクシャル	バクチク	ビクター
2	ケース・オブ・ボウイ Vol.4	BOØWY	東芝EMI
3	ケース・オブ・ボウイ Vol.1	BOØWY	東芝EMI
4	アンコールⅠ	岡村孝子	ファンハウス
5	スペシャル	ポール・マッカートニー	東芝EMI
6	孫の代までおニャン子	おニャン子クラブ	PONY
7	E・Z・O	E・Z・O	ビクター
8	ライセンス	長渕剛	東芝EMI
9	ごめんあそばせ	南野陽子	東芝
10	ブルーハーツ	ブルーハーツ	クラウン

TOP1
ビクター
モア・セクシャル
バクチク
ライヴとはまた違った魅力にあふれる一巻。「アルバム発売時よりセクシャルに」。3月21日に本人たちのプロデュースによるミニLPもリリースされた。

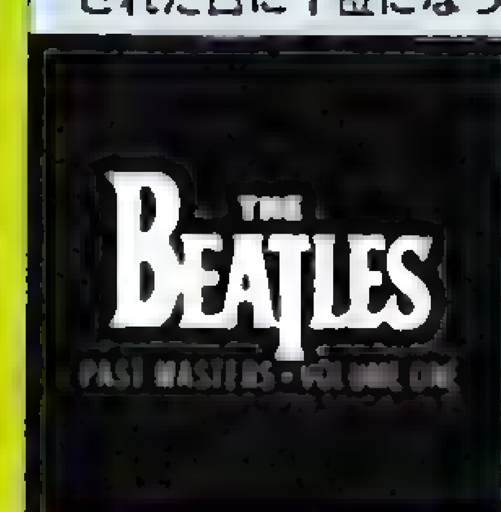


洋楽 LP10

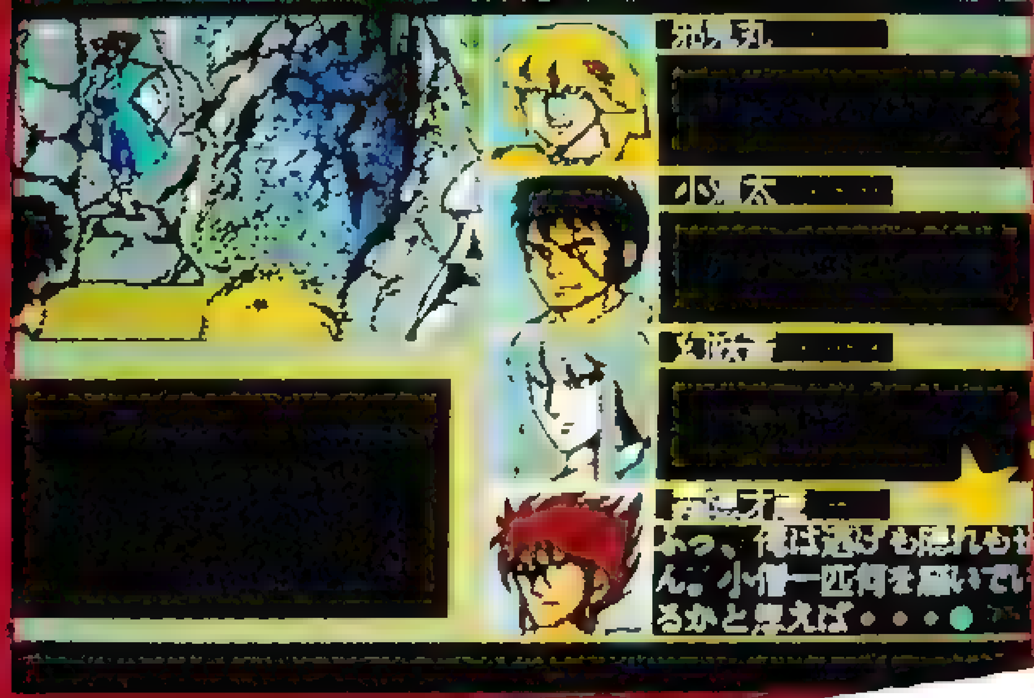
最近オリジナルCDで新(再)発売されるオールディズが多いみたい。ビートルズしかり、ローリングストーンズしかり。懐かしいという人はオジン?

	タイトル	歌手	メーカー
1	パスト・マスターズ	ビートルズ	東芝EMI
2	クラウド・ナイン	ジョージ・ハリスン	東芝EMI
3	エリサ	エリサ	東芝EMI
4	反ヒーロー宣言	ジョニー・ヘイツ・ジャズ	ビクター
5	Where You need Somebody	リック・アストリー	BMGビクター
6	プリミティブ・クール	ミック・ジャガー	CBSソニー
7	ザ・セブンス・ワン	TOTO	CBSソニー
8	Everything	クライミ・フィッシャー	東芝EMI
9	ロボコップ	サウンドトラック	ビクター
10	FAITH	ジョージ・マイケル	EPICソニー

TOP1
東芝EMI
パスト・マスターズ
ビートルズ
3月7日発売のほやほや。リリースされた日に1位になっちゃったわけ。「抱きしめたい」「シー・ラブズ・ユー」のドイツ語バージョンが入ったバラ売りCD。



協力/新星堂新宿店　3月7日現在



★抜忍伝説（ブレイン・グレイ）

爆裂攻略 最新ゲーム

やあ、みんな！元気にMSXしてるかな？今月は、人気の最新ゲームを、いっきに4本、攻略しちゃうよ〜ん！

最新ゲーム爆裂攻略法①

GANDHARA ガンダーラ

〜仏陀の聖戦〜



エニックス
ディスク2枚組
MSX2専用
VRAM 128KB
7,800円
発売中 ☎03-366-4345

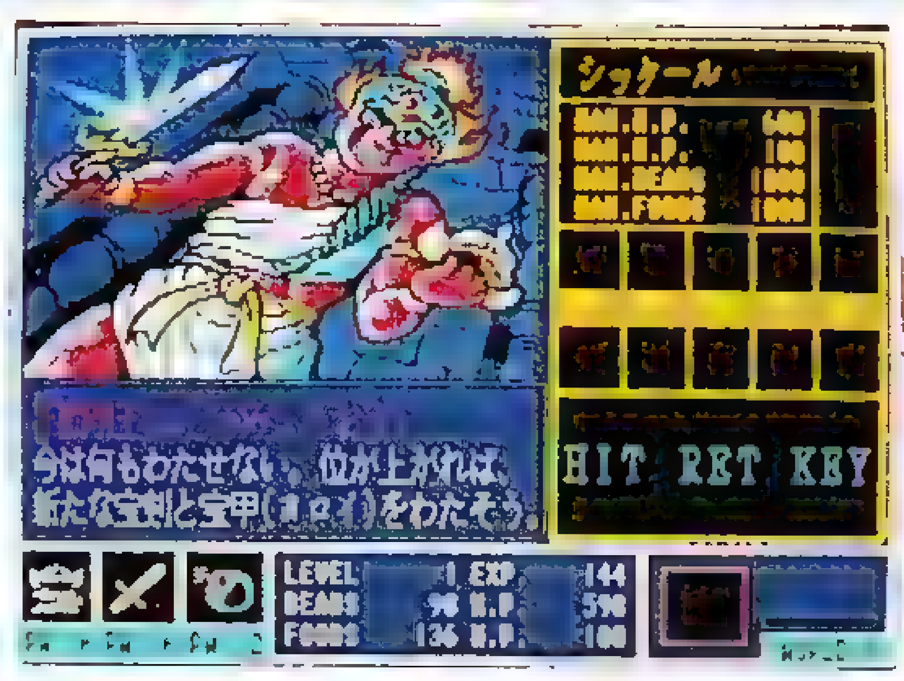
仏教の世界が舞台のアクションRPG！仏舎利壺を取り戻して、邪神の王を倒せっ！

というわけで、まず第１本目は、あのエニックスから発売された、アクションロールプレイング『ガンダーラ・仏陀の聖戦』の紹介っっ!!

このゲームって、知ってる人は知ってると思うけど、88版からの移植。88のヤツより、キャラがひとまわりデカくなってて、なかなか遊びやすいぜ！

ゲームの内容は、タイトルのかもし出す雰囲気からもわかるように、仏教の世界を舞台にしたゲームなんだ。なんか“仏教の世界っ！”つうだけで尻ごみしちゃう人もいるかもしれないね。でも、そんなことナイナイ！　ゲームシステムは、普通のアクションロールプレイングのように、敵を倒して経験を積み、より強力な武器を集めて敵を倒して行くんだ。だから、１回プレイするだけで、すぐこの世界になじんじゃうぜっ!!

ノリのよい、すぎやまこういち先生のBGMを聞きながら、キミも邪神の王を倒しに出発だぁ!!



◀不動明王や弥勒菩薩、薬師如来なんていう仏教世界のキャラが、キミの冒険を助けてくれる。

略法



★王子ビンビン物語（イーストキューブ）



★ガンダーラ（エニックス）



★波動の標的（ソフトスタジオWING）

ストーリー

その昔、邪神が世界を支配していたが、あるとき現れた仏陀の力により、邪神は一掃された。

やがて仏陀は没したが、8つの仏舎利壺におさめられ、各界の仏舎利塔（ストーパ）に安置された遺骨の力により、邪神はおさえ続けられていた。





しかし、時がたち、力をたくわえた邪神は再びよみがえり、6つの仏舎利壺を隠してしまった……。

キミは、勇敢な少年、シッタールとなり、各界の邪神に奪われた仏舎利壺を取り戻すのだ。



●仏舎利壺

これが主人公のシッタールだ！



▶これがキミの分身、シッタール。もちろんキミの名前をつけられる。新しい装備になると、グラフィックも変わるぜ！



ぺこちゃん

◀シッタールは、こーやってしゃがむこともできるんだ。敵の弾をよけたり、菩提樹で祈ったりするときはこうするの！

冒険は、6つの世界にわかれているぞ!!

人間界



◀一番最初の世界。後々でも重要になるのだ！

餓鬼界



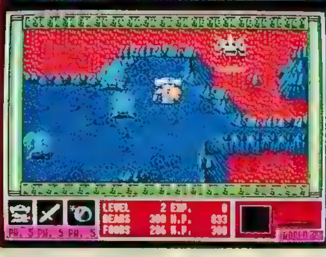
◀まるで氷の世界のような餓鬼界。3番目のエリアだ。

修羅界



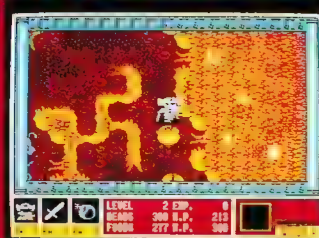
◀なかなかブキミなグラフィック。阿修羅の住む世界。

地獄界



◀人間界から、直接来れる世界だぜっ!!

畜生界



◀ここも人間界から直接行くことができるよ！

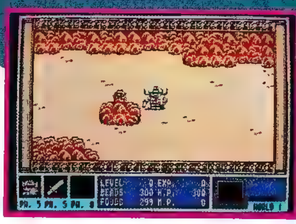
天上界



◀空の上の世界。人間界の須弥山から行ける。

そんでもって、これが人間

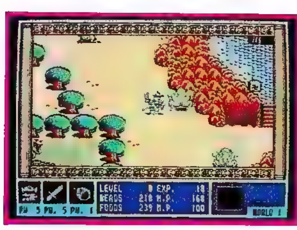
★キミが最初に冒険する、"人間界"のマップを、テテーーンと大公開っっ!! これがあるとないとじゃゲームの進行大チガイ!!



▲ココがスタートの虚空蔵菩薩のお墓。途中で死んじゃったりすると、またココまで戻されちゃうのだ！ ゲームがスタートしたら、こっからまず右のほうに行こうね！



▲この建物は、『弥勒の寺』。その名のとおり、中には弥勒菩薩がいるんだ。ここに来て弥勒に会うと、敵の動きを止める法力の指輪と、MPとなる法石を100くれるよ。ただし、1回限り！



▲レベルの低いうちは、先に行くとすぐにやられちゃうので、まずはこのへんで戦って、レベルを上げながらFOODS（食料）やビーズ（お金の代わり）を集めておこう！



▲ここの森は迷路になっている。森の右下にある菩提樹のところに行くためには、曼荼羅迷路の左側から入んなきゃダメだぜ。あと、低レベルのときは雲鬼に注意ねっ!!



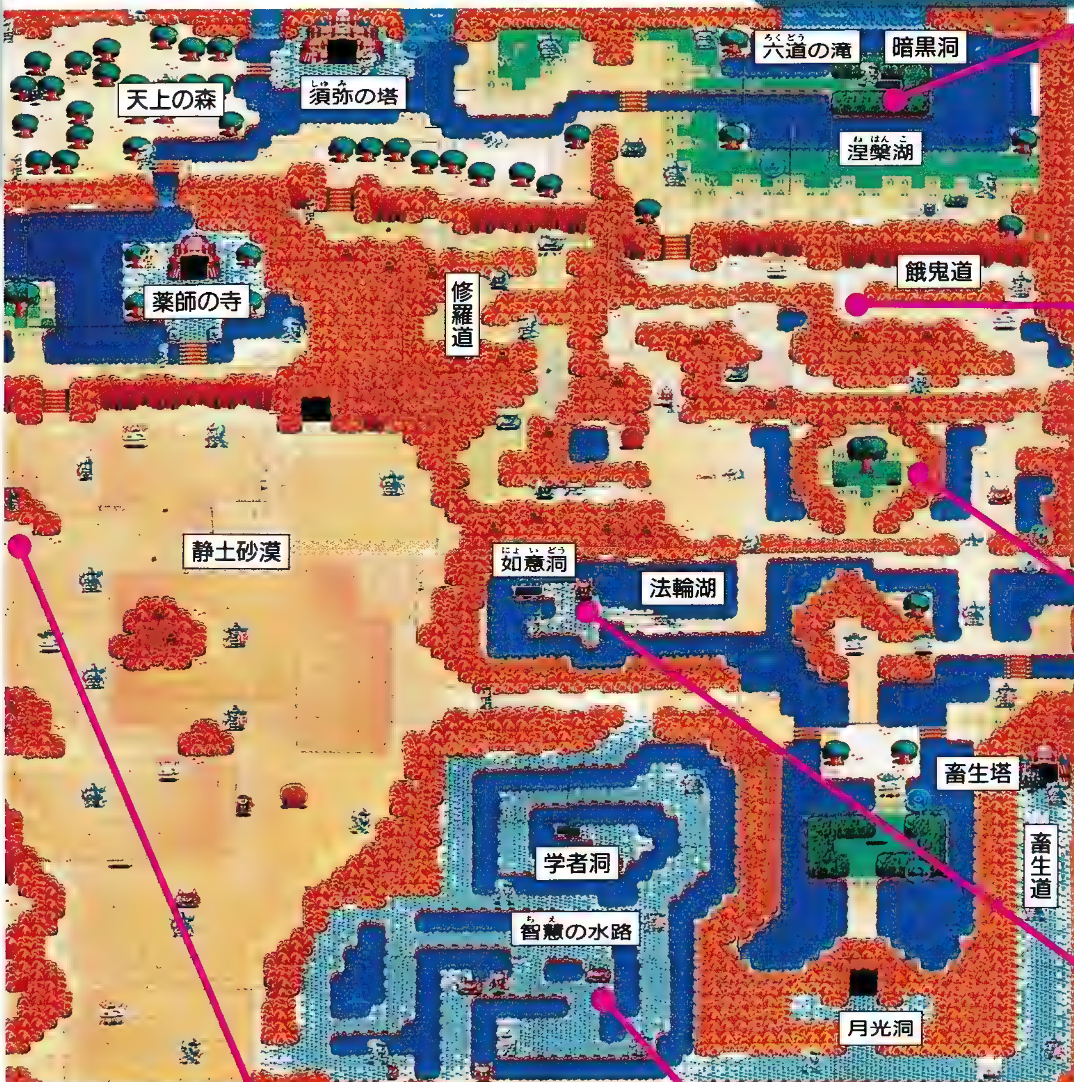
レベルが2ぐらいになったら、ここの菩提樹を拠点にするといいぞ！ 曼荼羅迷路で、敵をやっつけて、経験値や食料を集めちゃえ!!

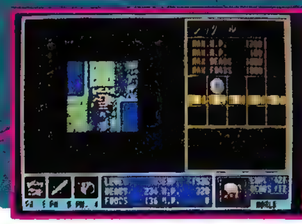
お金を……じゃなくてビーズを払うとMPを回復してくれるお店がある。ビーズがなくて貧乏な人は、敵を倒してMPをかせごうね。ちょっと大変だけど。

界のマップなんだぜ！



どのくらいゲームが楽になるかってーと、なんにもナシでやったときの38.2倍もラク（当社比）っつーシロモンだいっ!!

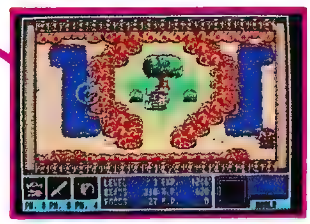




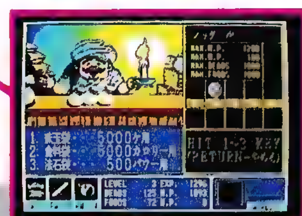
▲暗黒洞の中に入ると、こんな感じの地下迷宮！　この奥のほうに人間界のボスが待ちかまえているのだっっっ!!　中に入るときは、月光石を5個以上持ってったほうがいいよ！



▲このへんっ！　火山鬼砲っていうのがたくさんたくさんあって、ガンガン弾を撃ってくんだよねぇ！　ヘタすると、暗黒洞につくまでに、かなりダメージ受けちゃうゾ!!



▲暗黒洞に一番近い菩提樹がココ。この上には、けっこう強力な敵がワンサと出てくるので、レベル7ぐらいまでは、菩提樹と上のほうを往復してたほうがいいと思う。



▲ここでは、ビーズや食料、MPの最大値を上げるための袋を売ってるよ。やっぱり、暗黒洞に入る前に全部の袋を買って、すべてのポイントを最大値まで上げておかないとキツイぜっ!!

これがウワサのストーバー。ここに仏舎利壺をおさめれば、人間界に平和がおとずれ、かくれている人たちも戻ってくるのだ！

こーゆー水辺を歩くときは、射梵鬼に気をつけよーね。特にこの智慧の水路を歩いてるときはタイミングをよく見て、破片に当たんないよーに！

人間界は、こうやって冒険しよう！

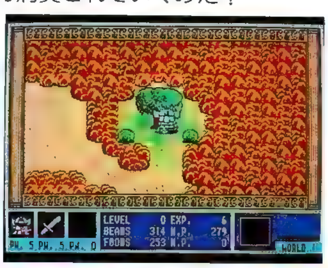
ガンダーラ最初の世界

最初は菩提樹のまわりでレベルアップしようぜ！



◀スタートしたら、まず右のほうに行こう。このへんの敵は強くないけど、無理に戦わなくてもいいよ！

主人公、シッタールは、ゲームスタート時にHP、FOODS、BEADS共に300ずつ持ってるんだ。このうち、大事なのがHPとFOODS。HPがなくなれば、もちろん死んじゃうし、FOODSが0になると、なにもしなくてもHPがグングン減ってっちゃうのだ！ しかも、FOODSってのは、時間と共にどんどん消費されていくのだ！

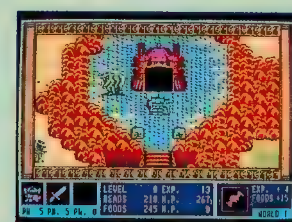


▶菩提樹の前でお祈りして体力回復だっ!! このお祈りをするためには、WORLD・NO.X100のビーズがいるぞ。

最初の頃に食料補給に適した場所が、スタートして右下、弥勒の寺の下あたりだ。ここで緑色の妄鬼をガンガン倒して食料を集めよう。HPが少なくなったら菩提樹で回復ねっ！

穴があったら入ってみよう 何かイイコトあるかも!?

このへんをウロウロしていると、寺や洞くつの穴が目につくでしょ！ こういう穴があったら、とりあえず中に入ってみよう！ 特に弥勒の寺の中では、法力の指輪と、法石を100ももらえてしまうので、必ず入ろう！



◀ここは、弥勒菩薩のいるお寺。このほかにもお寺や洞くつ、塔など、入れるところがけっこうある。



▶えぇ〜っ!! せっかく来たのに、閉まってんのお!! ここは人間界の敵ボスを倒すと開くの、だっ!!

これから先にも、寺や洞くつがたくさん出てくる。中には、アイテムを売ってたり、ヒントをくれたりする人もいるから、見つけたら必ず中に入るようにに。あと、"塔"ってのもあるんだけど、これは別の世界に行く通路なんだ。別の世界は超強敵ぞろい。まだ入るのは早いぜっっ!!

レベル2になったら曼荼羅迷路へ



▶この右側にある菩提樹を体力回復ポイントにして、曼荼羅迷路でレベルアップ！ 緑色の積雲が倒しやすいよ！

そうこうするうちに、経験値が400を越えて、レベル2になる。なったら、今度はマップの左下にある曼荼羅迷路を目指してみよう！ よ〜くマップを見ると、曼荼羅迷路の右にも菩提樹があるでしょ。そう、今度はここを中心にしてレベルアップにはげむのだ！（ちなみに、レベル3になるためには、1000の経験値が必要）

ここで、一つ注意！ レベルが低く、FOODSやBEADSが少ない状態でここに来ようとすると、体力ナシ食料ナシ金ナシの三重苦で、エライ苦労するハメになっちゃう！ とにかく最初のうちはジックリジックリやるのがコツ！

この迷路では、積雲と綿雲をやっつけて（積雲のほうが弱い）食料とビーズをたっぷり貯めるのだ！

浄土砂漠でかせぎまくっちゃえ!!

曼荼羅迷路でレベル3になったら、今度は菩提樹の右、浄土砂漠へ行ってみよう！

ここには、さっきもいた積雲、綿雲のほか、婬鬼や盗鬼、岩鬼なんていう敵がいるんだ！

この中で倒しがいのあるのが、岩鬼。



◀レベル3ぐらいになったら、砂漠へ行ってみよう！ 岩鬼を倒して、MPをかせげるぞ!!

コイツをやっつけると、MPになる法石を30コももらえちゃうことがあるんだ。ただし、岩っつうだけあって体がとってもカタイ！ 戦うときは、法力を使って敵の動きを封じ、止まったところを剣でツンツンしよう！

このほか婬鬼は食料+30、盗鬼は体力を40ポイント回復させる薬を出す。手に入るBEADSもけっこう多いので、しばらくここでかせごうぜっ！

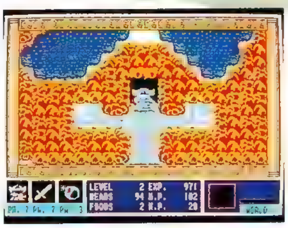


▶これがストーパー。ここに仏舎利壺を置けば、人間界クリアなんだけど、まだまだ先は長そう〜〜!!



月光洞で月光石を買ったよ!

砂漠から右の水辺の迷路を越えて進むと月光洞。ここは、地下迷宮を照らす月光石を売っている。これがないと地下迷宮に降りられないのだ！　1つ50珠(ビーズ)、2つだと90珠(ビーズ)とおトク。

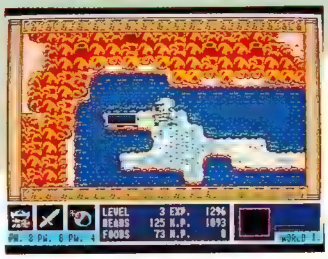


▶ここが月光洞の入口だ。まわりには、けっこう強い敵がウロウロしてるから、やられないようにねっ！



◀月光洞の中。月光石は、20コまで持てるんだ。少なくとも5つは欲しい。それっ！　ビーズを集めて買え。

いよいよ暗黒洞へ！体力は十分あるかな？



◀暗黒洞に入る前には、袋を必ず買っておくこと！　モチロンMPやHPなんていう各数値も忘れずに満タンにしておこう！

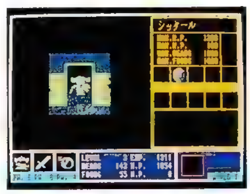
さあっ！　いよいよ地下迷宮のある暗黒洞へ突入だぁっっ!!

おっと！　でもちょっと待て！　地下に行くためは、レベル7ぐらいないとちょっとキツイぜ！　もし、まだレベルが低かったら、もう少し地上でガンバロウ！　あと、如意洞に行って、袋を買っておくのも忘れずにねっ!!

とにかく地下迷宮の中は、手ゴワイ敵がいっぱい！　気を抜かず、マッピングしながらガッツで攻めろ!!



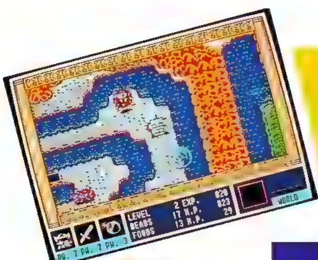
◀月光石は、5つ持ってると全面が見える。このときは、貧乏で月光石が2コ。見えるところもせまい。



▶ついに月光洞に入ってみた！　中はけっこう複雑な迷宮になっているから、マッピングしたほうがいいぜっ!!



▶月光石は時間がたつと1コずつ減る。2コあった月光石が、ついに1コになっちゃった！　心ぼそいよ〜〜ん!!



人間界の地上には こんな敵が出るぅ!

邪鬼



◀スタート地点をウロウロしてる弱いヤツ！　ビーズしか出さない。

妄鬼



▶ビーズ以外に、キャンディー型の食料(FOODS＋15)を出す。

婬鬼



◀ブドウ型の食料(FOODS＋30)をよく出す。砂漠の下のほうに出る。

盗鬼



▶こいつは、砂漠のまん中へんによく出る。HP回復(＋40)の薬を出す。

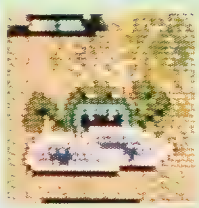
殺鬼



◀暗黒洞付近をウロウロしている。MP＋30の法石を出すが、強いゾ!!

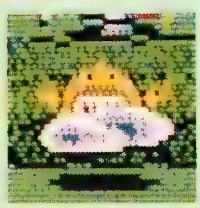
雲鬼

積雲



◀曼荼羅迷路をウロウロしている。倒すと、FOODS＋15が手に入ることがあるぞ!!

綿雲



▶コレも曼荼羅迷路に出る。FOODS＋30なので食料かせぎにピッタリ。砂漠にも出てくるよ。

雨雲



◀砂漠の地獄塔付近や、暗黒洞近くに出現！　雲鬼一族では最強だ！　法石を持ってるぞ！

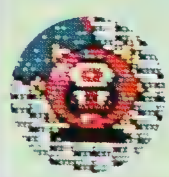
跳鬼

蛇無鬼



▼MP回復の法石を持っているが、かなり手ごわい！　法力を使って倒そう!!

勃鬼



▼ピョンピョンとびハネてくる。コイツもブドウ型の食料を持っている。

素鉄鬼



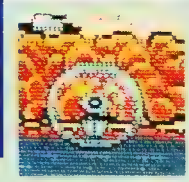
▲右の菩提樹近くに出てくる。倒すと、HP回復薬が出ることがあるよ。

岩鬼



▲法石を持ってる。倒すときは法力を使うとラクだよ。

射梵鬼



▲突然すぽぽーん！　とはじける。水辺に出現するぞ。



最新ゲーム爆裂攻略法②

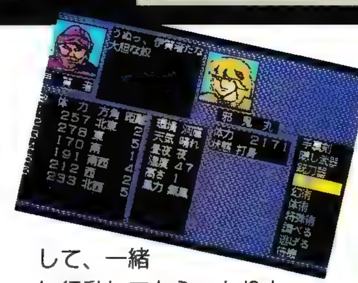
抜忍伝説
〜翼を持った男達〜

- ブレイン・グレイ
- ディスク4枚組
- MSX2専用
- VRAM 128KB
- 7,800円
- 発売中 ☎03-499-6941



残りの3枚のディスクは、それぞれ、邪鬼丸、幻妖斎、小源太のゲームディスク。このゲームは、伊賀を抜けた3人のパーティプレイじゃなく、それぞれが独立してストーリーを進めるんだ。だから、各キャラごとにディスクがあるワケ。

でも、完全に3人がバラバラじゃなく、あるキャラのイベントの中に別の仲間が出てきたり、ほかの2人にお願いして、一緒に行動してもらったりと、全体的なストーリーの中で複雑にからみ合っているんだ。



そして、3人分のゲームを終了させると、すべてのストーリーが明らかになるんだぜ。

ディスク4枚組で登場したニュータイプゲームだぜっ!

この抜忍伝説は、今までにないタイプの新しいゲームなんだ。ちょっと見ると忍者RPGっぽく見えるけど、実はそんなにRPGじゃないんだ。(ウッ! ヘンな言いまわしになってしまった!!)

どっちかっつーと、ストーリーに重点をおいたアドベンチャーっぽい感じのゲームなんだ。あっ、もちろんRPGの要素も入ってるけどね!

で、パッケージを開けると中にはディスクが4枚入っている(まぁ、ディスク4枚組って書いてあるから、入ってて当然なんだけど……)。このうち1枚がオープニングディスク。コレを立ち上げて、スペースキーをペコペコたたいていると、ゲームのストーリーが紙芝居的に説明されるのだ。見終るころには、キミもすっかり抜忍気分だぜっ!!

画面の見方

●現在の体力が表示される。空腹時などは、体力がどんどん減ってしまう!

●このディスクが、どのキャラのかを表示する。

●伊賀を抜けてからの日数。10日ごとに忘れずに山小屋へ行こう!!



●仲間がいっしょに行動しているときは、この同行者のところに表示されるぞ!

●現在の所持金だ。いつ何があるかわかんないから、ある程度のお金はいつも持っていよう!

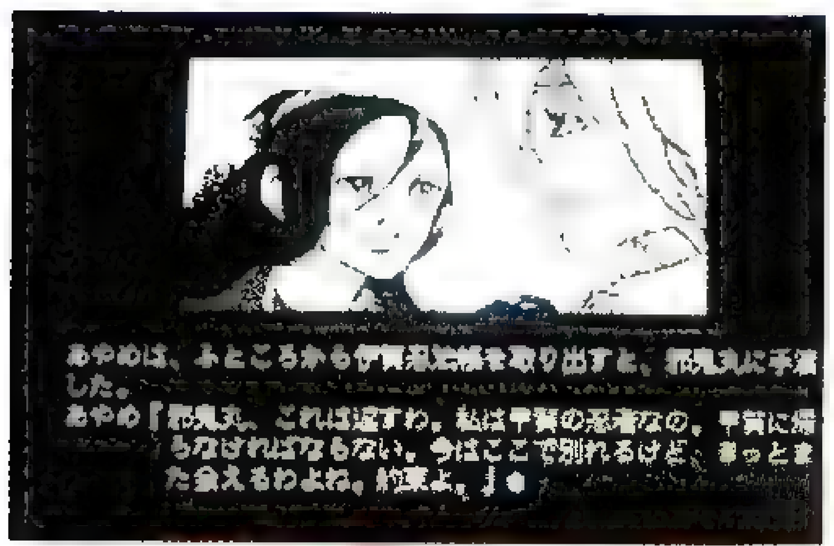
●近畿地方のマップだ。赤いポッチは、現在プレイしているキャラに関係のあるところ。行ってみよう!!

●現在の持ち物の重量。最高15000匁までしか持てないのだ!

●なんか拾ったり、人と会ったりすると、ここにメッセージが表示される。



ストーリー



邪鬼丸は子供のころ親に捨てられ、山の中で動物に育てられた野性児だった。

そんなある日、山の中で大天狗と出会い、邪鬼丸と大天狗は2人で暮らすようになる。しばらく平和な暮らしが続いたが、服部半蔵によって、邪鬼丸は伊賀に連れ去られてしまった。

やがて、訓練を受けた邪鬼丸は、一人前の忍者になった。

ある日、伊賀にあやめと名乗る記憶喪失の女が迷い込んできた。邪鬼丸と親しくなったあやめだが、実は甲賀のくの一であった。

あやめを襲う伊賀忍を倒した邪鬼丸は、あやめを追って甲賀に行くため、抜け忍となる決意をする……。

★　★　★

飯道山で仙術の修業をしていた幻妖斎は、水術にかけては誰にも負けない腕を持っていた。だが、あるとき師匠・法道仙人から、凍結行という全てのものを凍らす術があることを聞いた幻妖斎は、なんとかその術を学びたいと考えるようになった。

そんな幻妖斎の前に、凍結





行を使う伊賀忍が現われた。凍結行のため、師匠に無断で伊賀に入った幻妖斎。しかし、数年後そこで見た凍結行は、単なる催眠術だった！

だまされたと知った幻妖斎は、再び凍結行を求めて、伊賀を抜ける決心をするのだった……。

★　★　★

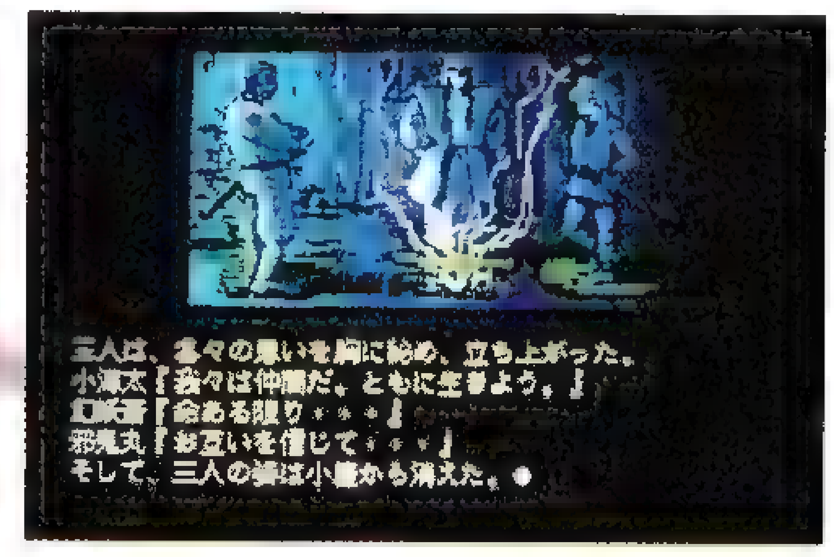
伊賀忍の小源太と児雷也といえば、下忍の中でも一目置かれるリーダー格の2人だった。この2人のバツグンのチームワークの前には敵は無かった。

だが、ある任務の帰り、2人は加藤段蔵という男に攻撃を受け、児雷也が殺されてしまう。

実の兄弟以上に仲の良かった児雷也の仇を討つため、小源太もまた、伊賀を抜ける決心をするのだった……。

★　★　★

時を同じくして伊賀を抜けた3人は、お互い協力し合うことにし、10日ごとに山小屋に集まることを決め、それぞれの目的のため散っていった。



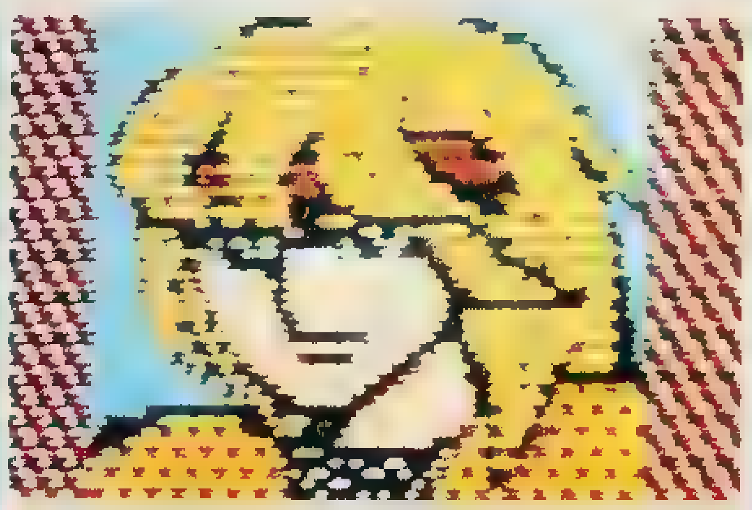
これが3人の特徴だよん!

ラーメンを、スプーンですくって食べると、とっても食べにくい。それはナゼか？ そう、ラーメンとスプーンの特徴をよくつかんでいないからだね。

これは、ゲームでもおんなじ。主人公キャラの性格をよ〜〜〜く把握しておかないと、うまいぐあいにゲームが進まなくって大変!!

右に、3人の特徴を書き出しておいたので、しっかり読んでゲームしようぜっっ!!

邪鬼丸



体を使った忍術、つまり体術なら誰にも負けない熱血少年。ひと昔前のロボットアニメの主役のようなタイプが、この邪鬼丸クンなのだ！

もともと山の中で動物と一緒に暮らしていたので森や林で使う忍術が大得意！ なるべく森や林の中を歩くようにすれば、ほとんどやられないよ！

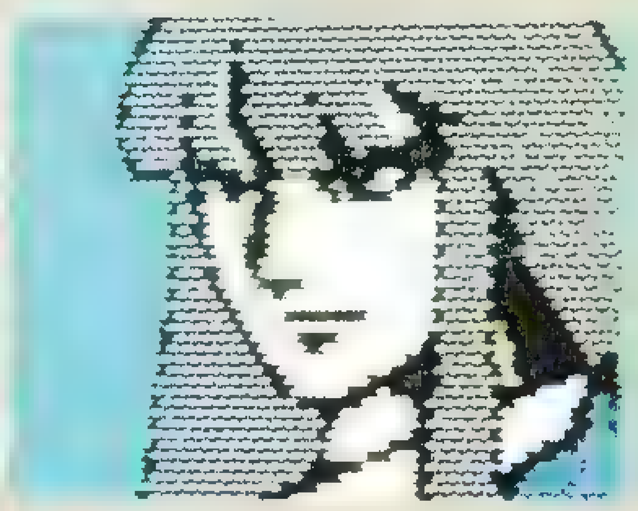
最初に持ってる知識

●火走り……木のないところで有効な火術。油が必要だ。
●飛葉……森の中で、木の葉を鋭利にして敵の頭上にふりそそがせる。多数の敵を攻撃できる便利な忍術だ。
《そのほか》天五遁、変わり身、宿鳥、獣よせ、もず、兵糧丸の作り方、火薬の作り方、竹筒の作り方。

得意術

もず　敵を、木の枝にくし刺しにしてしまう必殺忍法。ただし、1人にしか攻撃できないし、木のないところでは使えない。

幻妖斎



水を使うことが得意な幻妖斎は、舟や水ぐもがなくても川や湖を歩くことができるんだ。もし、ほかのキャラが水を渡れなくて困ったときは、とりあえず幻妖斎にたのんでみてはどうかな？

あと、幻妖斎は、敵にやられやすいので、早めに強い防具を持たせておきたいね。

最初に持ってる知識

●くぐつ……自分の人型をあやつる、敵発見、防御用の術。
●化敵……相手に変装して敵を混乱させ、そのスキに攻撃する術。
《そのほか》火走り、天五遁、風神、水舞い、変わり身、飢渇丸の作り方、百雷銃の作り方、もっぱんの作り方。

得意術

水舞い　川や湖の水面の水を盛り上げ、水でバリアを作る術。自分だけでなく、仲間も守れる便利な術だ。

小源太



忍者としても一流だが、あらゆる毒物を体内で中和して無効にしてしまう特種体質を持っているため、毒を使うことがうまい。

もちろん毒薬の作り方もよく知っているぞ！

強敵ポイントに行く前には、毒薬をタップリ仕入れて、毒の術でガンガン倒そうぜっ！

最初に持ってる知識

●疾風……かまいたちを起こして、全ての敵を攻撃する。広いところでないと使えない。
●春花……風下に向かって毒をバラまく。風下の敵全てに有効な攻撃術。
《そのほか》火走り、火輪、天五遁、変わり身、風彩青、風彩丹、狂気薬の作り方、宿茶の毒の作り方。

得意術

風彩丹　2種の毒を口に含み、周囲に霧状にして吹きかけて敵の攻撃を封じる。仲間が一緒のときは使えないのが残念！

各キャラ別ポイント攻略だい!!

邪鬼丸



甲賀へ



オープニングにもあったように、邪鬼丸の目的は"あやめ"。スタートしたら、まずあやめのいるはずの甲賀に行ってみよう。甲賀はマップのまん中へんだよ／

頭領屋敷



甲賀に着いたら、頭領屋敷に行こう。ここでは"さく"を使って家の中に入ろう。家の2階や3階には、アイテムや術の巻き物が落ちている。

ただし、落とし穴もあるので、入る前にセーブしておけ。

かくし部屋



頭領屋敷で、庭の下側を調べてみると、左のほうに井戸が見つかる。この井戸から下に降りるとかくし部屋に行けるぞ／ 左下の部屋に入ると、いよいよ甲賀の頭領とご対面。

事態は新展開を迎えるのだ。

幻妖斎

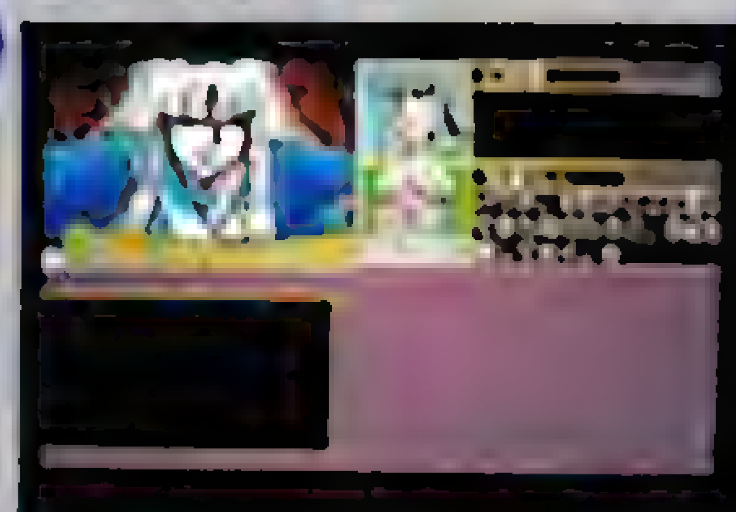


飯道山へ



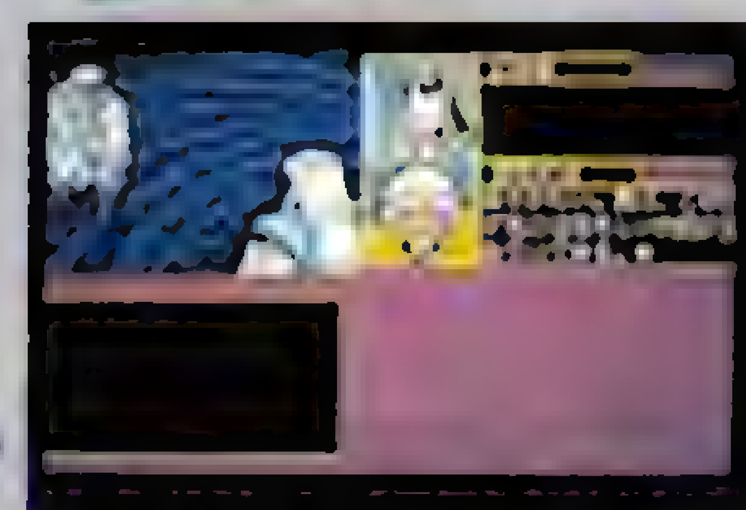
幻妖斎の目的は、[illegible]行を学ぶことだったね。とりあえず、幻妖斎が修業をしていた飯道山へ行こう／ 飯道山の右上のほうに、法道仙人の庵があるぞ／

庵



幻妖斎が法道仙人と一緒に暮らしていた庵。この中には、幻妖斎に宛てた、法道仙人の書き手紙があるんだ。それによると、法道仙人は比叡山にいるらしい。よし／ 比叡山に乗り込むぞ／

比叡山



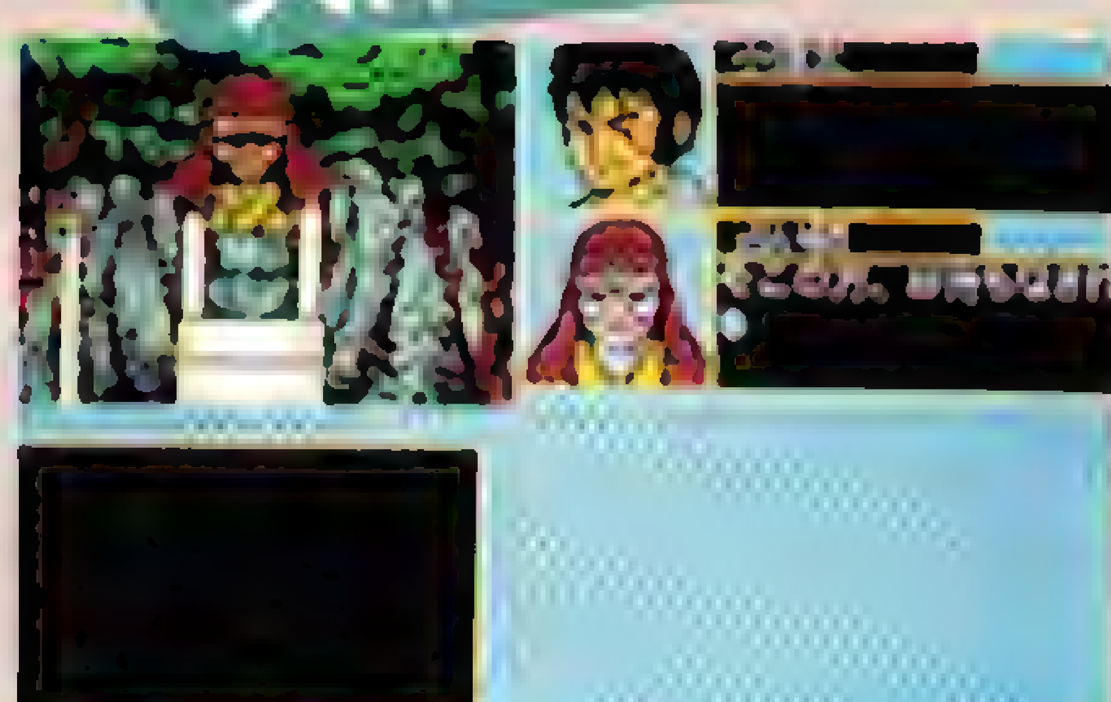
琵琶湖の西にある比叡山に入ってみると、猿飛佐助という人に、金の封印を解いてくれとたのまれる。

このゲームは、何かたのまれたら、基本的には"ハイ"にしたほうがいいみたいだぞ／

小源太

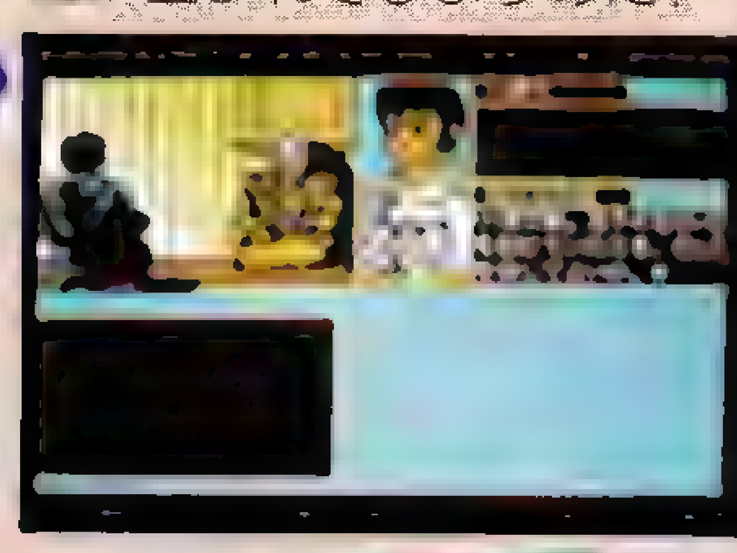


大津



ほかの2人と違って、小源太の場合は目的の場所がない。しかたなくいろいろな町を回っていると、大津の町で占い師に会い、柳生の里へ行けと言われた。

柳生の里



柳生の里を歩き回ってると、子供が盗賊に襲われている／

盗賊をやっつけて、子供を助けると、彼の父・柳生石舟斎の家に泊まることに。ところがその晩、柳生秘伝書が盗賊に盗まれてしまうのだ／

琵琶湖



柳生秘伝書を盗んだのは、琵琶湖に住む石川五右衛門にという石舟斎。小源太は、それを確かめるため琵琶湖へ向かうのだが、琵琶湖を渡れない!! そこで思い出したのが、水を自在に扱える幻妖斎だ。

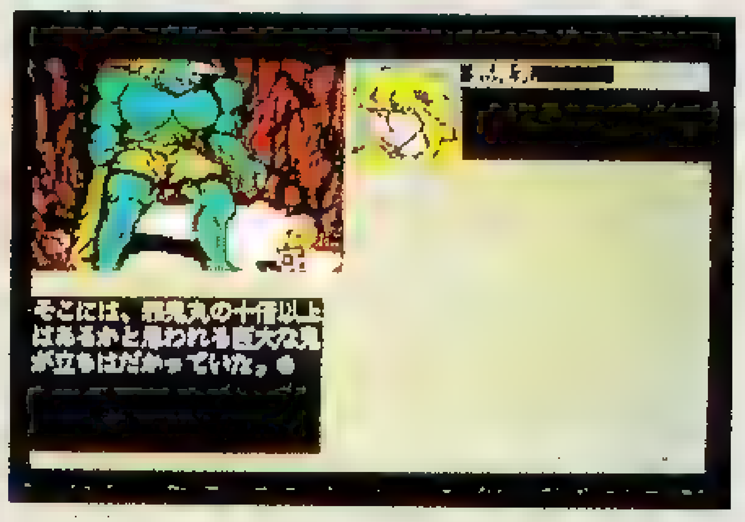


甲賀で、新しい目的ができた邪鬼丸は、役行者に会うために、生駒山に行くことになる。生駒山の入口では、音羽の城戸という男と戦うことになる。生駒山へ入る前には、体力を回復しておこうぜ。

生駒山

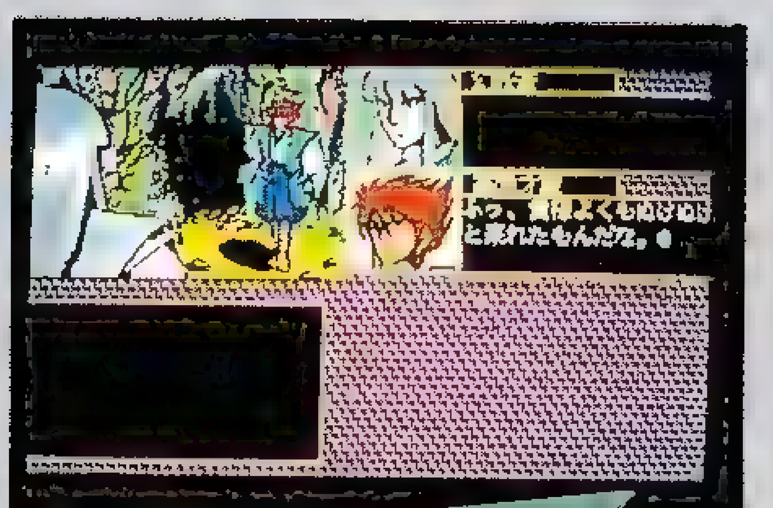


物怪の洞窟



役行者に話を聞いた邪鬼丸は、生駒山の奥にある"物怪の洞窟"に行く。すると、中には、前鬼、後鬼という2匹の鬼がいるんだ。

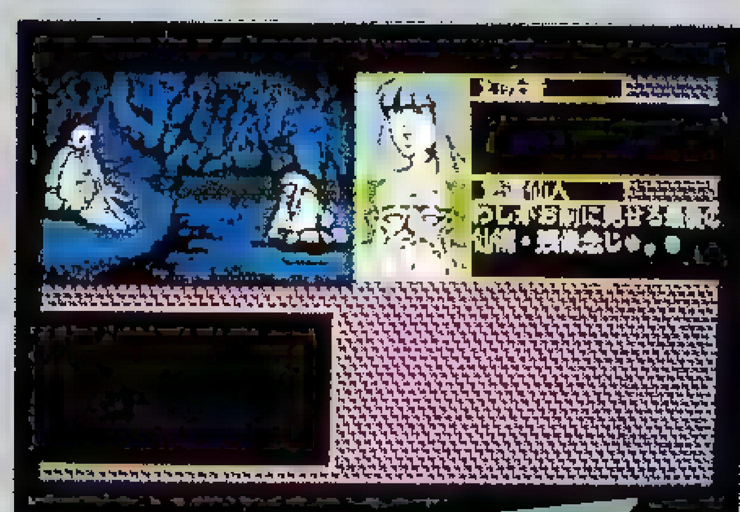
また、この中には3本の巻き物もあるので忘れずにね／



霧隠才蔵

比叡山の右下に洞窟を発見。やっと師匠に会えると思ったら、ここで霧隠才蔵という男にバッタリ。才蔵は戦いを挑んでくるけど、ここはひとまず引きあげて、一回山小屋へ帰ろう／

山小屋で邪鬼丸と小源太を仲間にしてから、再び才蔵のもとへ。才蔵を邪鬼丸と小源太にまかせて、ついにお師匠と再会する幻妖斎。しかし、すでに法道仙人は息絶えていたのだった……。

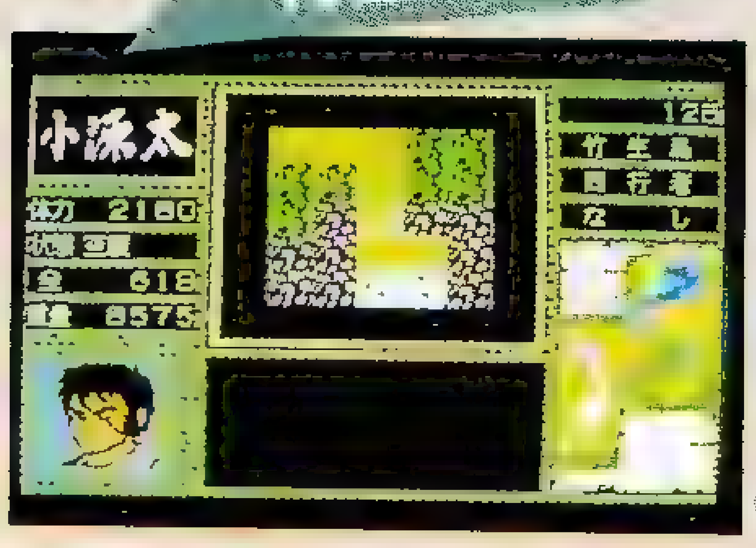


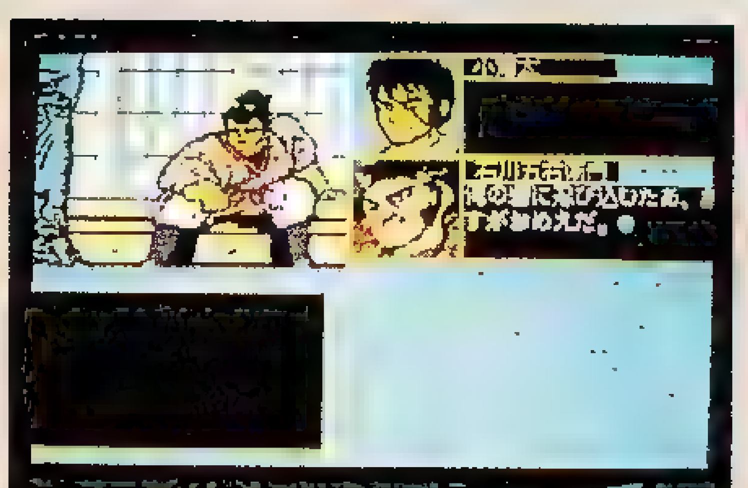
法道仙人

幻妖斎の助けを借りて、琵琶湖の上のほうにある竹生島に到着／

ここには、野盗たちがうようよしてるけど、何とか逃げまくってまん中近くにある野盗砦までたどり着いたぜ／

竹生島





石川五右衛門

野盗砦の中では、石川五右衛門に出会う。五右衛門によると、柳生秘伝書を盗んだのは、宝蔵院胤栄の一味らしい。

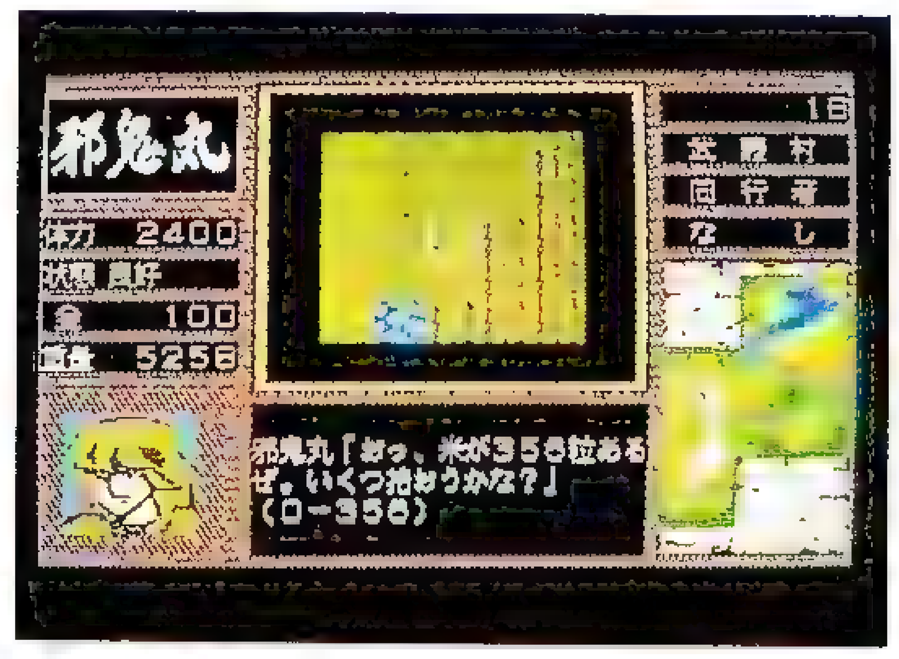
ところで、この野盗砦の中にも、3本の巻き物が落ちているので、忘れずに読もう／

必勝ポイント!!

1 やっぱり食べ物は大事にしなきゃ!!

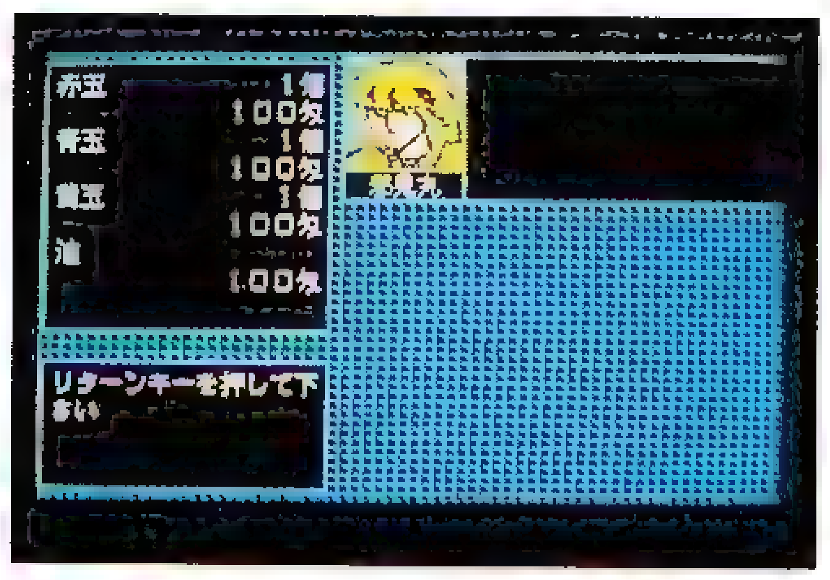
このゲーム、空腹になると体力がどんどん減って、しまいには死んじゃうのだ！

こうならないためにも、食料は十分補給しておくようにしよう。食料は、山小屋の北にある武藤村の畑が、一番手に入れやすい場所だぜっ！



2 忍術に必要な物は持ってるかい？

忍術の中には、道具がないと使えないものがある。たとえば、火走りの術は油が切れると使えないし、春花の術は毒薬がないとダメ。



忍術に必要なものが少なくなったら、山小屋で仲間から分けてもらったり、店で買ったりして必ず補給しよう。

敵の多いところで忍術が使えなくなるとヒサンだぞっ!!

3 10日ごとに、必ず山小屋に戻ろう！

オープニングで仲間と約束したように、10日ごとに必ず山小屋に戻るようにしよう。



もし、この約束をすっぽかしたりすると、後で仲間の協力が得られなくなって、ゲームが進まなくなっちゃうぜ！

また、山小屋に戻るとほかのキャラに連れて行かれることもあるので、戻る前に傷や空腹は直しておこう！

抜忍チラシをプレゼント!!

えー、抜忍の資料といっしょに、ブレイングレイから抜伝のチラシを送ってきたので、欲しい人9人にあげちゃう！　なかなかコミカルでカワイーでしょ!!

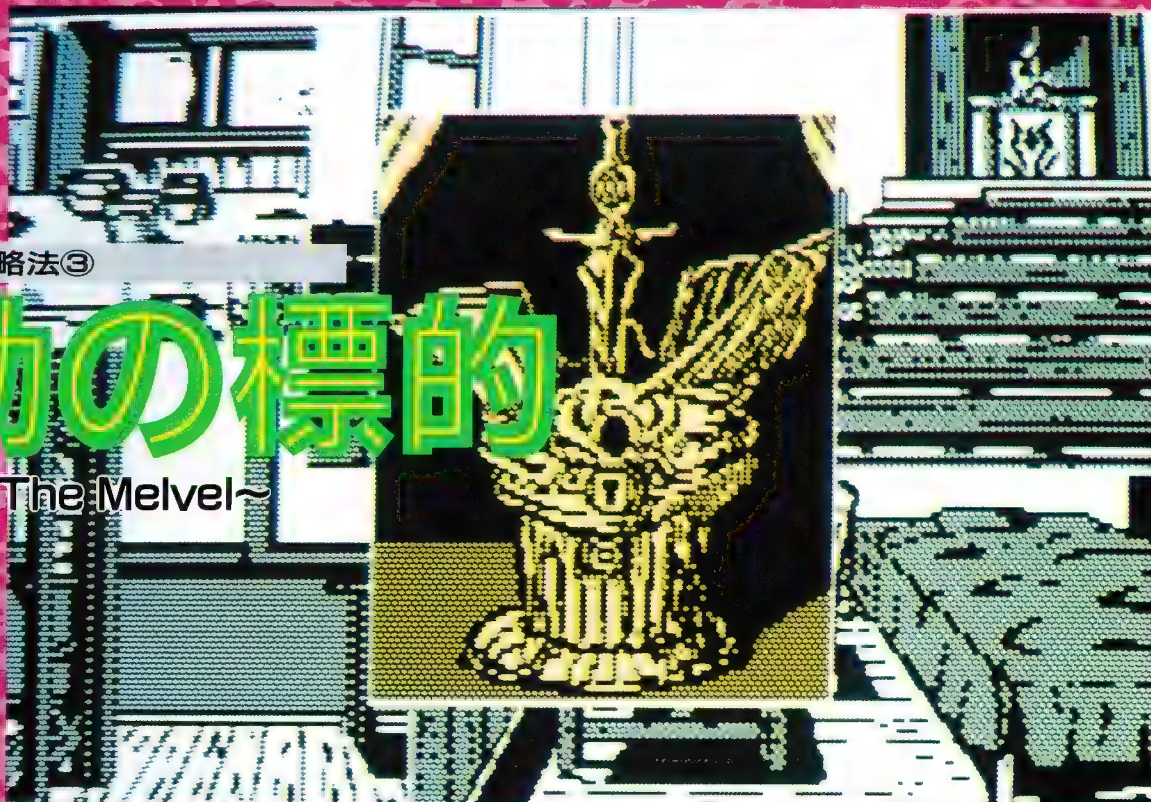
欲しい人は、ハガキを、「MSX oendan編集部・抜伝チラシ欲しいよ～ん!!係」まで送ってね！



最新ゲーム爆裂攻略法③

波動の標的

～Legend of The Melvel～



- ソフトスタジオWING
- ディスク4枚組
- MSX2専用
- VRAM128KB要漢ROM
- 9,800円
- 発売中☎0975-32-3929

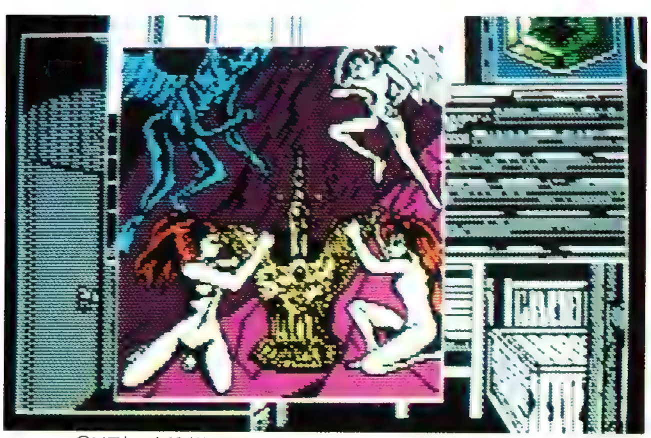
やり始めるとノメリ込んじゃうから、ほかのことを片付けてから遊ぼう！

なんか、ヘンな先入感があって、このゲーム、てっきりホラー物だと思ってたんだよね。ホラー映画とかってキライだから、このゲームやんの、あんまり乗り気じゃなかったんだ。

ところがギッチョン！　実際にプレイしてみたら、誤解もいいとこ！　実は超能力戦を扱った近未来SFだったんだよ、コレが!!　いやー、まったく勉強不足でスイマセン。

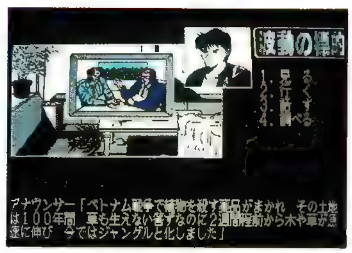
そんなこんなでやり始めると、こいつがオモシロイ！　ワクワクハラハラの連続っ!!　寝るのも食べるのも、モチロン仕事もまっ先に忘れて、モロのめり込んじゃいました。

ところでコレ、要漢ROMのゲームだけど、漢ROM持ってないからって、あきらめるのは早い！　漢ROM不要版も発売される予定なのだ!!



◀このストーリーの重要なポイントになる不思議な絵

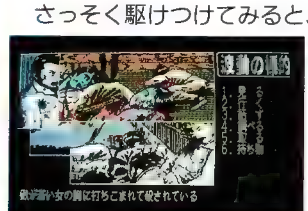
☆メサイヤ教団殺人事件



プロローグに続いて、主人公・草薙の部屋からゲームスタート。この草薙っていう男は、不思議と直感の冴えた新聞記者なんだ。

部屋で外を眺めたりしていると、カメラマンの坂本が訪ねてくる。新興宗教のメサイヤ教団で、集団殺人が起ったらしい。

さっそく駆けつけてみると、

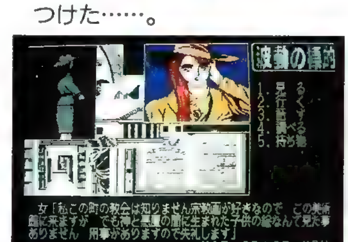


▲とーってもブキミな殺人現場。コレのせいでホラー物だと思ったんだよね

そこはムザンな殺人現場！　とりあえず4ケ所の現場を調べてから、建物の中に。ここでは、5色のカギが手に入る。

さて、現場を調べたら、こんどは聞き込みだ！　聞き込みが終ってから、念のためもう一度建物を調べてみると、なんと、食堂で手帳を見つけた。どうやらこのゲームは、何回も行ったり来たりしながら進めていくゲームらしいぞ。

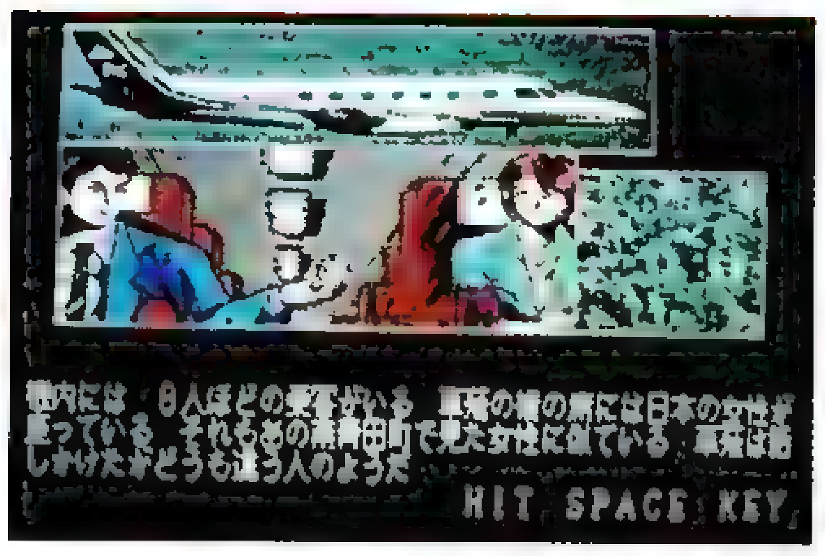
さて、しばらくあちこち回ってから現場に戻ってみると死体は片づけられていた。もう一回建物の中を調べてみると、礼拝堂で不思議な絵を見つけた……。



▲美術館で、謎の女性に会った。ここまでくれば、第2章も大詰めだ！

波動の標的
Legend of The Meteel

☆ジャングル潜入



メサイア教団の事件を調べてる途中で、草薙は突然ベトナム行きを命じられる。ベトナム戦争で使われた薬品のため、草も生えないところにジャングルができた。その調査のためだ。

途中の飛行機の中では、ちょっとした事件が起こり、これから重要な役割を持つ、神谷深雪と出会うことになるぞ。

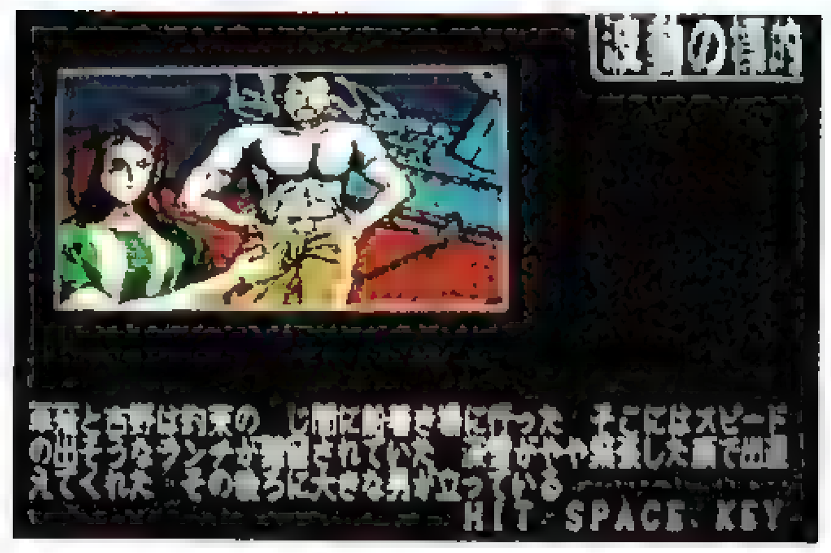
さて、ハドソン広場に着いたら、とりあえずジャングルに行ってみよう。途中で軍隊がいて、先に行かせてくれない。もしかしたらと思って、もう1回行ってみてもダメだった。このとき、軍隊を無視して進んじゃダメだぜ！

仕方なく、そのへんを調べて部屋に行くともう夜。酒を飲んで戻ると、電話が……。



▲ジャングルに行けるというあやしげな男。どうもうさんくさいヤツだ!!

☆メリム川



電話は、深雪からだった。ありがたいことに、ジャングルに行くためのランチを用意してくれたというのだ。

さっそく、吉野記者、加藤船長と共に出発！　途中には、進入禁止のバリケードがあったけど、ランチャー1発で破壊したぜ！　爆発音で、軍の船が来たけど、なんとか振り切って、いよいよメリム川の支流へ！

虎人間や怪魚に襲われながらも、なんとか右にバックして洞くつのところにたどり着いた。ところが、今度は洞くつの中で大コウモリに襲われた。ここは、火炎放射器で全滅を狙おう!!

というところで、あとはキミたちでがんばってみてね！



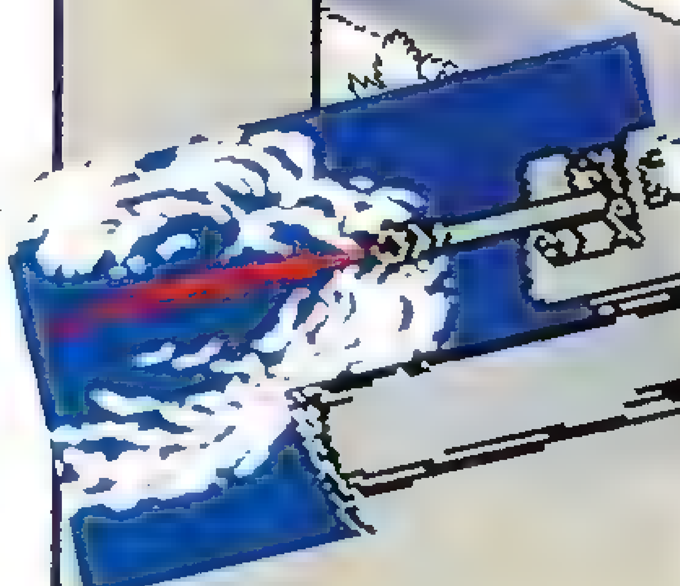
▲ミサイルランチャーは、虎男のところに流れ着いていた!!

ベトナムで迷子にならないための2大マップだ!!

その①メリム川マップ



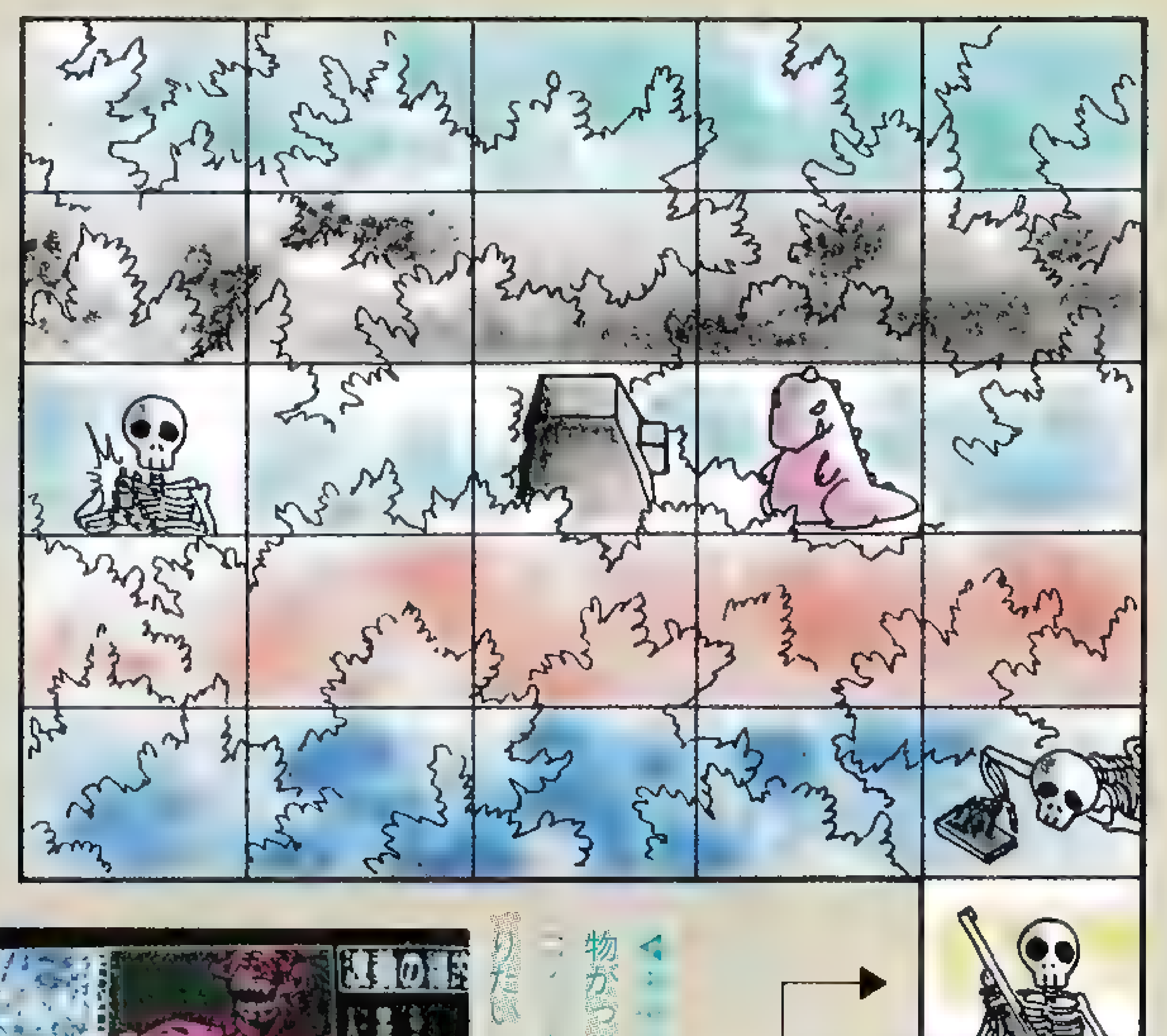




これが、メリム川の支流のマップ。迷路としては、それほど複雑じゃないけど、似たようなグラフィックが次々出るので迷いやすい。

その②ジャングルマップ

メリム川をクリアした後のジャングルのマップだ。タテヨコは、それぞれループするようになっている。バックの色を参考にして進もう！



ココにいるガイコツから、武器のライフルが取れる。何回も取れるので、弾がなくなったら来ようぜ！



◀……物がっ!! なんとか……して中に入りたい……

最新ゲーム爆裂攻略法④

王子ビンビン物語

〜それから白書〜



イーストキューブ
ディスク
MSX2専用
VRAM 128KB
7,800円
発売中☎011-711-7708

コミカル味付けのRPG！ でも、中味は本格派なのだ！

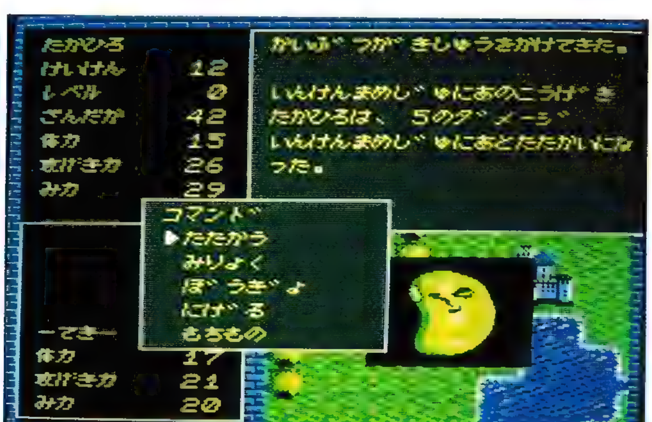
このゲーム、広告なんかを見ると､「なんだ、色モノRPGか！」って思うでしょ！　ところがドッコイ！　実際にプレイしてみると、確かにちょっとアダルトっぽくて、コミカルなんだけど、なかなかシビアにRPGしてるんだ！

だから、マッピングや会話のメモをしないで、軽い気持ちで遊び始めちゃうと、約83%の確立でハマっちまうぜ！

で、カンジンのゲームのほうなんだけど、2D迷宮（これはカンタン）あり、3D迷宮（要マッピング！）あり、でプレイヤーを飽きさせない。（あ、モチロン、通常はフィールドタイプね）

各町なんかで出てくるイベントも、西洋のおとぎ話のパロディーになっていて、思わず笑っちゃうのばっか！

けっこう楽しめるぜっっ!!



▶敵と出会うと戦闘モードに！　ディスクアクセスも、他機種より早いみたい。

©イーストキューブ

ストーリー

ゲームの主人公は、白雪姫を助けた、例の王子様。あの話のあと、王子は白雪姫と結婚したんだけど、この王子っていうのが、実はとんでもない浮気者!!（考えてみりゃ、眠ってるお姫様にいきなりキスするようなヤツだもんね）

王子の浮気に怒った白雪姫は、とうとうお城を出て行っちゃったんだ。そこで怒ったのが、王子のお母さん。このままじゃ、王家は国民にナメられて、税金も思うように集められなくなる。

ついに王子は、国外追放！　お城でのゼータクな暮らしを取り戻すため、王子は白雪姫さがしの冒険に出かけたのだ。



攻略のポイント

このゲーム、出だしでいきなり死んじゃうことが多いんだ。(なにしろ、最初には、何の装備もしてないんだから)

どうすればいいかっていうと、最初はとにかく戦っちゃダメ！　なんとかニャーゴの町までたどり着こう！

うまいことニャーゴの町に着いたら、ここでショートソードと回復用のモキロンを少し買おう！　宿で体力を回復したら、お城の上にあるセーブストアにセーブに行こう。ここは、タダでセーブできる。



▲途中で敵と出会っても、ひたすら"にげる"で生きのびよう！



とりあえず、スタート付近のマップを紹介するよ〜ん！



図右にあるのがスタートの城、その上にあるのがセーブハウス（無料）。左にある町がニャーゴの町。武器や防具はここで買おう！　ニャーゴの町の下にもセーブできるセーブステーションがあるけど、ここは手数料に50クレジットも取られるぞ！

あと、泉の右には赤ずきんがいる。どうなっても責任はとらないけど、赤ずきんを買ってみるのもオモシロイかも。

なお完成版では、キミドリのベタの部分は、木がはえて森になる予定。（通りぬけ可）

大事なものもあればそうでないものもある！　アイテムの一部を大紹介！

武　器

●ドラゴンスゲーヤー
巨人の城の中にある。ドラゴンに対しては、けっこう強い。戦闘中に使ってみよう！

●セクスカリバー
このゲーム最大の謎がこの剣のありか。ある店で「ひやかしでもいいから、何度でも来いよ」と言われたら、何度でも行ってみよう。最強の剣！

●おの
武器にもなるけど、持っているといいことがあるのだ！（別になくても困らないけど）

●ハンマー
ゼンダイの町の中で必要になる武器。ぜひ持っておこう！

ヨロイ

●きくちたけおのよろい
これを着てないと話をしてくれない人も。けっこう高いよ。

薬

●ソーロ丸
毒消し用の薬。敵の中には、毒攻撃をしてくるのもいるので買っておこう。副作用あり。

●コロリンメイト
体力回復用の薬だ。けっこう回復力があるけど、カロリーが高いため、１度使うと肥満して、魅力度が－３になるよ。

宝　石

●サファイヤ
トランプの女王につき合うとくれるアイテム。

●ダイヤ
敵が持っている。ある場所で使うと、ワープできる。また毒消しとしても使えるぞ！

●ルビー
超重要アイテム!!　これがないとゲームクリア不可能!!　２コ手に入れろっ!!

そのほかのアイテム

●マッチ
３Ｄ迷宮の中は、これがないとまっ暗！　途中で燃えつきるので、たくさん買っておいたほうがいいよっ！

●コーラン
コイツは便利！　これがあれば、戦闘時以外だったらどこの町にでも自由に行けちゃうのだ!!　後半に出てくる町で売ってるぞ!!

●魔除けのペンダント
装備していると、戦闘時にするどい光を放つ。敵は驚いて逃げてっちまうって寸法サ！　町で売ってるよ〜ん！

●レーガン人形
えー、これは、敵に呪いをかけるアイテムなのだ！　戦闘中に“使う”にすると、敵が苦しみだし、敵の攻撃力がダウンする。

●ハゲランス
ウメヤマの町のオーソンで売っている。けっこう高いけど、装備すると今まで苦労していた敵にも楽勝で勝てるようになるのだっ！　でも、実はそのほかにも使い道が……。

●木綿のターバン
体力をいっきに回復してくれる、とってもウレシイアイテムだ！　これも後半の町で売ってるので、ぜひ買おう!!

●モーゼの十戒石
モーゼっていうのは、海を割って道を作った人。ってことは、この石を使えば……。人魚姫を助けると入手できる。

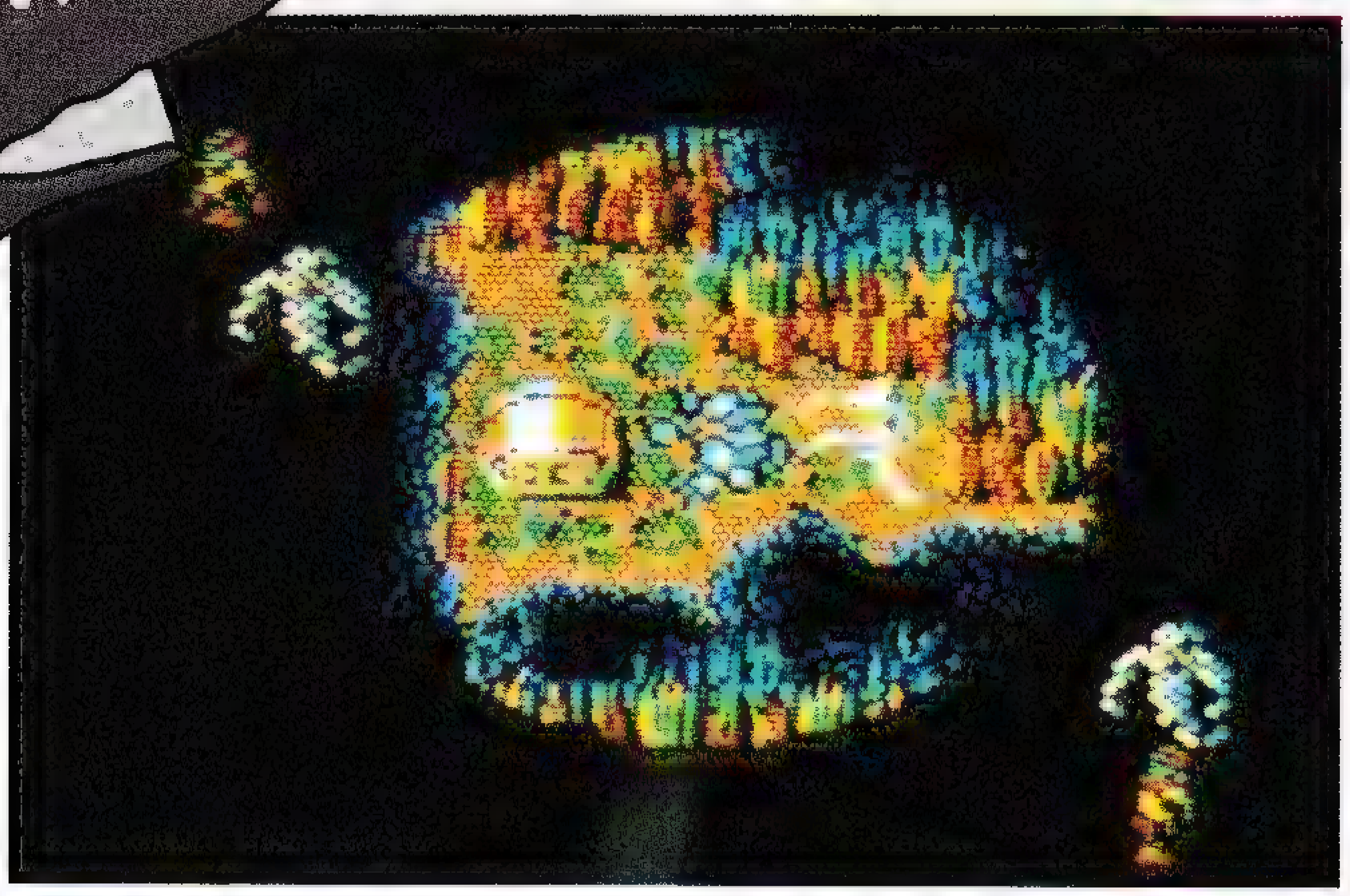
●魔笛「ねんころりん」
ダイヤと交換で手に入るアイテムだ！　この笛を使うと、敵を眠らせることができるんだよん！　でも、きかないときもあるよ！

ハイドライド3

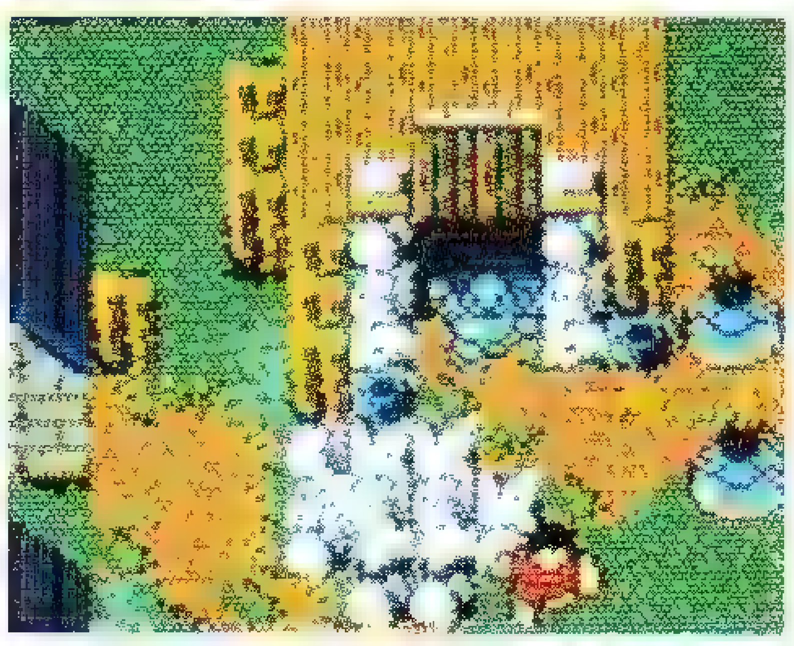
まだクリアできないっ！…というキミたちのために、ゲーム中最大の難関、"封印された洞窟の謎"を一挙大公開！それから…時の扉へ向かえ!!

MSX/MSX2	4メガROM
7,800円(発売中)	T&Eソフト

封印された、洞窟の謎、大公開!!



洞窟に入る前に準備



▶ニャジラの店は、ユニークな商品ばかり売ってるよ！



▲うわっ、封印されているはずの洞窟の扉が開いてる。どうしてっ？　へへヘッ、それは本文を読んでねっ。

森の街の奥に、封印された洞窟があるってことは知ってるよね。実は、この封印を解くためには、聖水が必要だったんだ。そんなものどこにも売ってないって!?　そりゃそうさ、売っているのは、ただ1ヵ所、幻想の街にあるニャジラの店だけだもの。

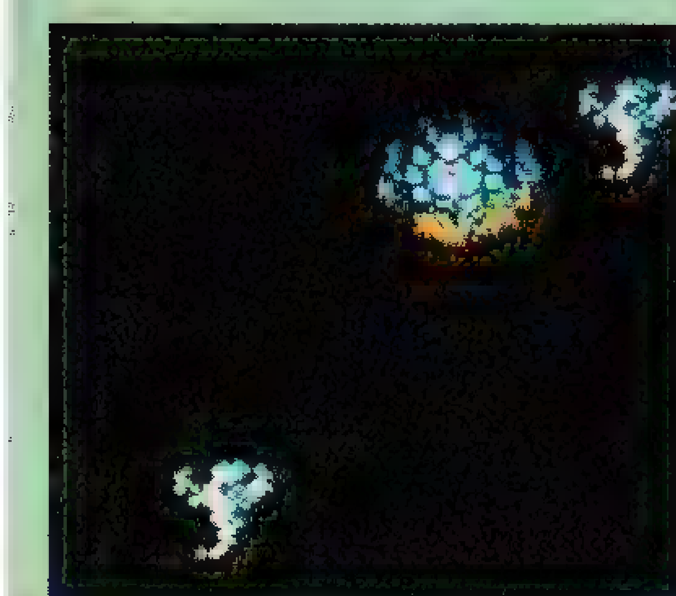
順を追って説明すると、宇宙船で手に入れた角笛を持って、異次元の世界へ行くんだ。そこのある場所で角笛を使うと、どこからともなく幻想の街が現れるってわけ。この街では重要な情報が聞けるから しっかりメモしておこうぜ。

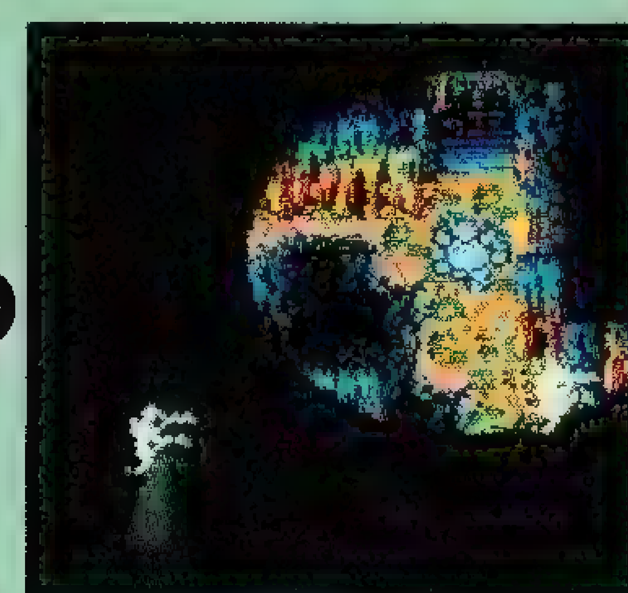
というわけでこの街にあるニャジラの店で聖水を買ったら、森の街へもどるのだ。

いよいよ洞窟に進入だ！

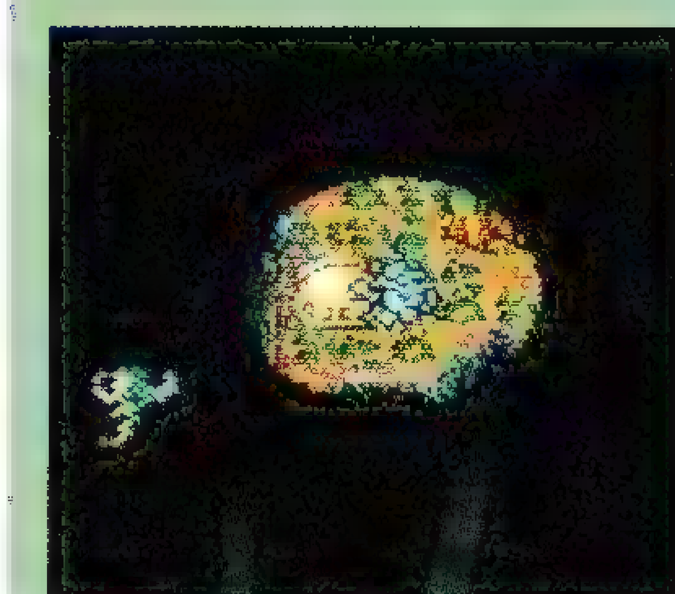
ニャジラの店で聖水は買ったかな？　ねんのため2〜3個買っておいたほうがいいよ。あ、そうそう、やっぱりニャジラの店で売っているスーパーオイルもたくさん買っておいてね。スーパーって名がつくくらいだから、明るくなる範囲がグーンと広くなるんだ。

ランプ、スーパーオイルはちゃんと持ったかな？　それじゃ行くぞっ！　封印の扉の前に立って、聖水をふりかけると、「ギギギギィ〜！」扉が開いたぞ！　それでは出発しまーす！

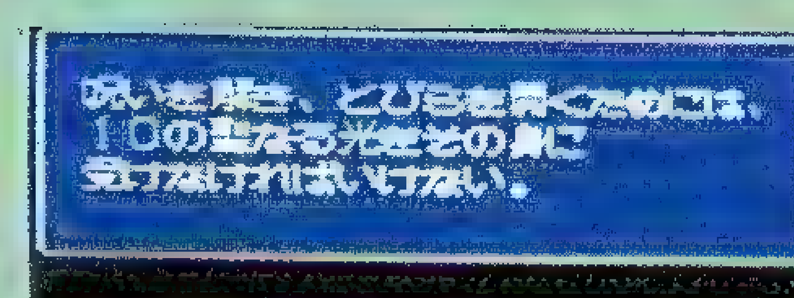




◀洞窟の中は、やっぱりまっ暗。ランプにスーパーオイルを入れてと、シュボッ！明るくなったぞ。うひゃあ、なんてブキミなところだ。



▲おっ、宝箱だ。さっそく開けてみたら、"漬物の石"だってさ。



▲なになに、えーっと「10の聖なる光……」だって？　何それ、まだそんな呪われた扉とかがあるわけ？　もおーっ、かんべんしてほしいよな。

おっと！すりぬけ！



▲あれれっ、こんなところ通っちゃっていいのかな。「スルリッ！」。

地下ダンジョンの中は、悪霊やグールたちがウヨウヨしている。なるべく近寄らずに行動しよう。

奥へ奥へと進んでみたけど、行き止まり。そしたら、なんと、壁をすりぬけられる場所があったんだ。なるほどね。手さぐりでもう少し先へ進んで行ってみよう。

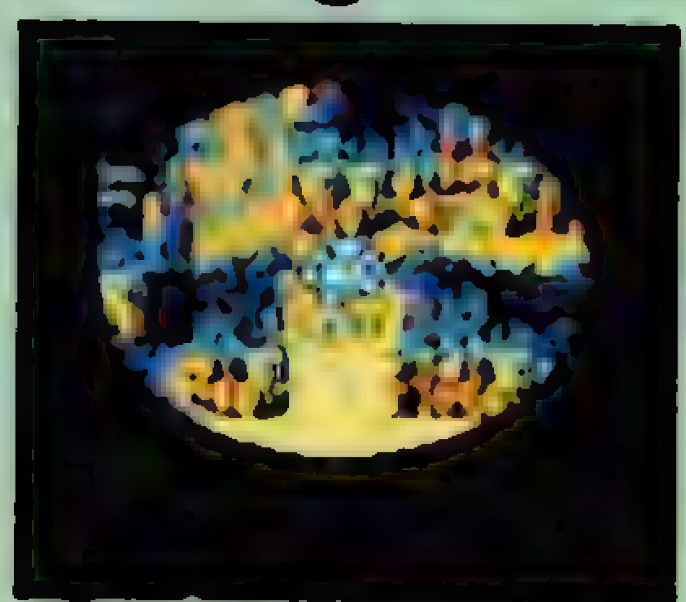
毒針地帯から恐怖のB2Fへと続く！

うろうろしていると、"オイルが切れる"と表示。こんなときのためにも、オイルはたっぷり持っていたいね。こんな迷路だらけのところで明かりがなかったら、まったく身動きができないもんな。持っててよかったー！

グルグルと歩きまわっていたら、また宝箱を発見！こんどはマシなものをくれよな。と願いつつ開けてみたら、これが妖精のヨロイではありませんか。さっそく身につけてみたけど重くて動けない。必要ないものは捨てて、このヨロイを装備しよう。



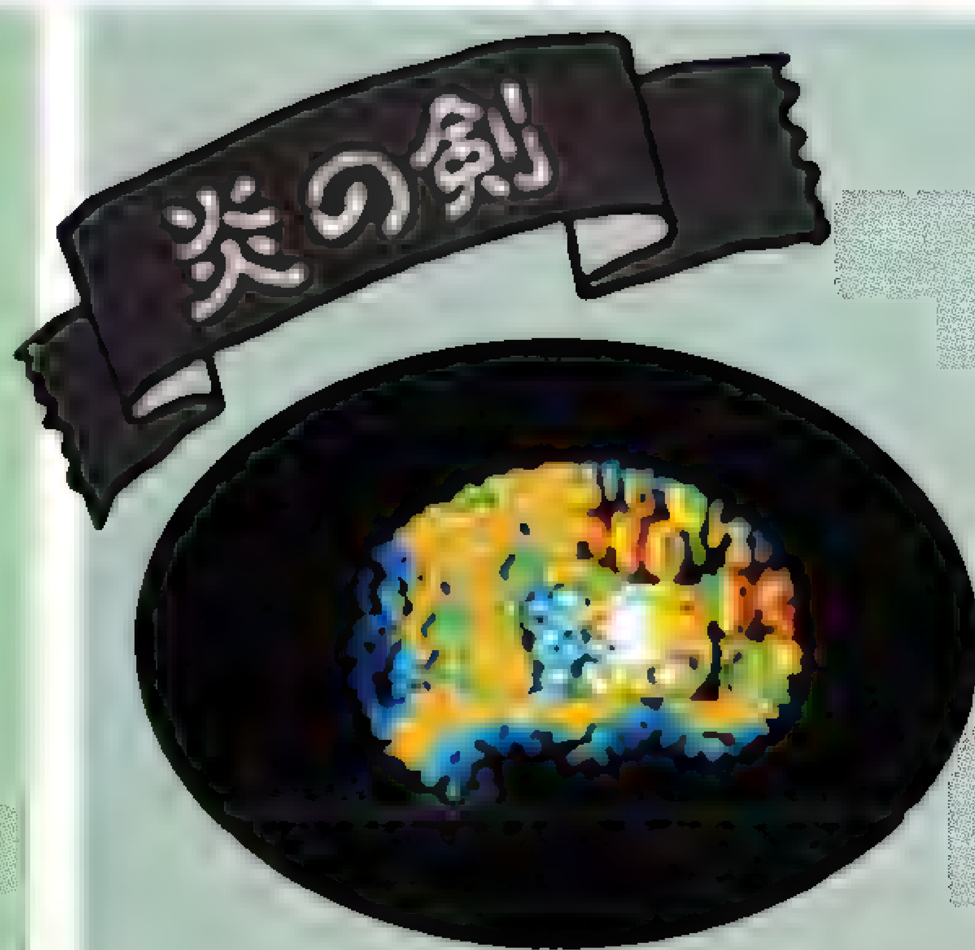
◀妖精のヨロイだァ！ 重たいけど、必ず装備しようナ！



▲30本の毒針地帯。ここを通過しなきゃB2Fには進めないんだ。イテッ、イテテテッ！



▲下に降りるのがこわいョー！ でも、ここまできたんだ。もう、どうにでもなれーい！



B2Fへ入ってみると、スピードの速いガイコツ騎士が追ってくる。ヒエーッ、お助けーっ！

やっとの思いで見つけた宝箱の中には炎の剣があった。こいつはすごい。光の剣とどっちにするかはキミの判断にまかせるとして、もう少し奥へ。

バラリスの像発見!!

扉の奥に隠された宝箱。そうか、これが呪われた扉だったんだ。

それから地下ダンジョンをかけめぐり、10の聖なる光をすべて浴びて扉のところまできたら…ラッPー！ 開いてる。宝箱の中はバラリスの像だった。



▲あー、この宝箱の中にあるのが、あのバラリスの像なんだ。早く扉を開けなきゃ。

そして…扉の向こうには…

主人公「いやー、洞窟の中は想像を絶するきびしさだったもんで、ドドッと[illegible]の重さが…あっ、いやその疲れが出てしまった。フーッ。ちょっとひと休み」

●「しかし、まだまだ冒険は続くのであった」

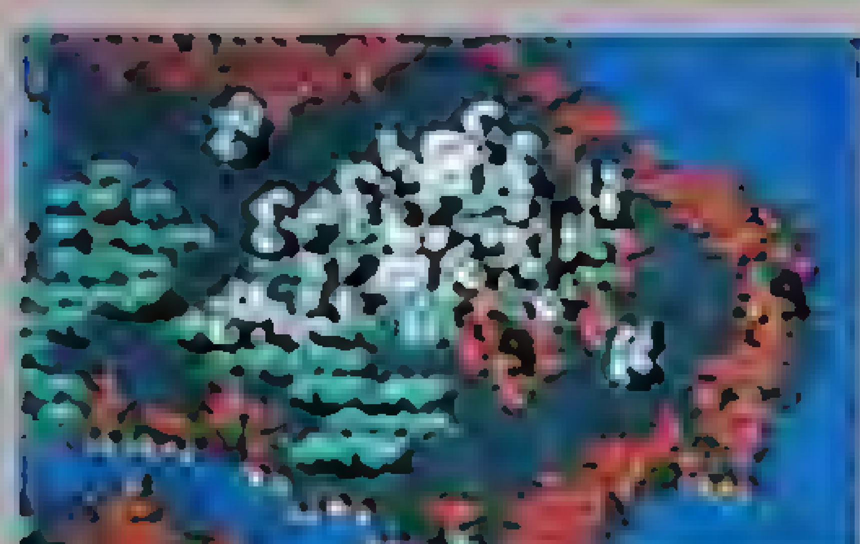
主人公「ウソー！ もーやだよー。バラリスの像だって手に入れたじゃないかー」

●「それをどうやって使うんだか分かってるのかい」

主人公「えーん、家に持って帰って、応接間に飾るんだい。早く家に帰りたいヨー」

●「………」

そう、まだバラリスの像の謎は解き明かされていない。これから幻影の街へもどって重要なある人物に出会わなければならない。そいつは刑務所の中にいるぞっ！



▲[illegible]の世界のあるところで、何かをすると…、時の扉へ続く入口が…。



これから先はキミ自身が解明しよう！ もう一息だ！

僕のこだわり MSX GOODS その1

Panasonic A1FM
僕のA1は通信モデム内蔵のスグレモノ



どこが便利なんだろう？

　この新しいA1FMは、パナソニックA1シリーズのコンピュータにFDDとモデムが内蔵されたもの。つまりパソコン通信時、モデムやFDDに占有されていたスロットがフルに使えるということなんだ。どのように便利になるかというと、FDDが内蔵されているので、モデムの他にスロットがもう1つ空くよね。そこに外付けFDDを挿入することによってディスクドライブを2個使い、大きなファイルをアップ・ダウンロード。もしくは日本語フロントエンドプロセッサを挿入することによって、オンラインで漢字の入力ができるようになる。こうしておくと、チャット（キーボードを通じて会話すること）の時に便利だし、ローマ字入力ができたりする。また、第2水準漢字ROMを挿入することによって、人名・地名などに多く使われている第2水準の漢字を読むことができる。このように考えていくとA1FMの場合は、FDD・モデムの他に2つまるまるスロットが空いていることになる。その12ドット漢字ROMを内蔵している。通信ソフトはモデムに内蔵されているから、スロットには日本語フロントエンドプロセッサを組み込み、もう1つは外付けFDDを接続するなり、将来に備えて予備のスロットとして空けておいてもいい。予備のスロットがあるという心の余裕がキミのMSXライフを豊かにするんだよ。

アップロード？ダウンロード？

　さて、先ほどからアップロードとかダウンロードといった言葉が出てきたけれど、これについて説明しておきますと、パソコン通信は電話回線を通じて行なうので、そのままボードの内容を読んだり書いたりしていると、電話料金もどんどん上がっていくし、その電話は「話し中」の状態がずっと続くわけだ。それでは困るので、あらかじめ文章をワープロなどで作っておいて、一気に送信してしまう。また、電話をつないでいる間は内容を読まずにディスクにストックしておき、電話を切ってからじっくり読む。そして返事を書いて書き終わったらまた電話をつないで送信する。こうすれば電話代も泣かなくて済むんだ。
　この、文章をあらかじめ作成してそれを送信することをアップロード、電話を切ってから文章を読むために一旦取り込むことを、ダウンロードというんだ。これは、実際に通信を始めると頻繁に出て来る言葉だから是非覚えておいて欲しい。





どこにアクセスしようかな？

さて、A1FMの通信機能を生かしてこそ価値があるものだ（といっても通信ばかりがコンピュータじゃないからね）。でもどこにネットワークがあるのかわからない人も多いと思うので、簡単に紹介しておきます。

1 BBS(ビービーエス)

これは電子掲示板という意味で、伝言板のようなものが何種類かあり、会員が適当に自分の意見を書くところ。ここで、色々な意見交換をしているうちに新しい友達が生まれたり、ロマンの花が咲くこともある。が、女性のネットワーカーは圧倒的に少ないのであまり期待はせぬよう。

2 データベース

これは、色々な情報を体系的に並べてあり、必要に応じて欲しい情報を引き出すところ。新聞やラジオは与えられた情報を受けとるだけだが、データベースはこちらが欲しい情報を引き出せることが魅力。情報の図書館だと思ってもいい。ただし持っている情報は局によって違うので、何が知りたいかによってそれぞれのデータベースに問い合わせて欲しい。

3 電算機センター

大学の研究室や大企業では、コンピュータが空いている時間を、個人向けに貸し出すことにしている。その料金もけっこうバカにならないことが多いんだけれど、これはシミュレーションをしたり、膨大なデータの処理や計算をしたりと、パソコンでは何日かかるかわからないような仕事をさせるときにとても便利だ。

※これらのサービスは利用するのに料金の必要なところが多いので、利用する前にチェックすること。BBSについては、いわゆる「草の根ネット」と呼ばれるところは無料のところも多い。このA1FMをフルに利用することによって、キミのMSXライフはさらに充実したものになるぞ。



▲A1FMの後部インターフェイス部分。ピンジャックはモデム内蔵の証拠



▲モデム内蔵になりインジケーターを新設。各機能がダイオード点灯により表示される

おたより募集

この「私のこだわりMSX GOODS」コーナーでは、読者の投稿をお待ちしています。ハードに限らず、周辺機器でも、アプリケーションソフトでも何でもオッケーです。

どこが面白いのか？　どんな活用法があるのか？　なんでこだわるのか？　などなど、どしどし書いて送ってください。

採用分には、チア・クラブでの点数が10点加算されます。

おわびと訂正

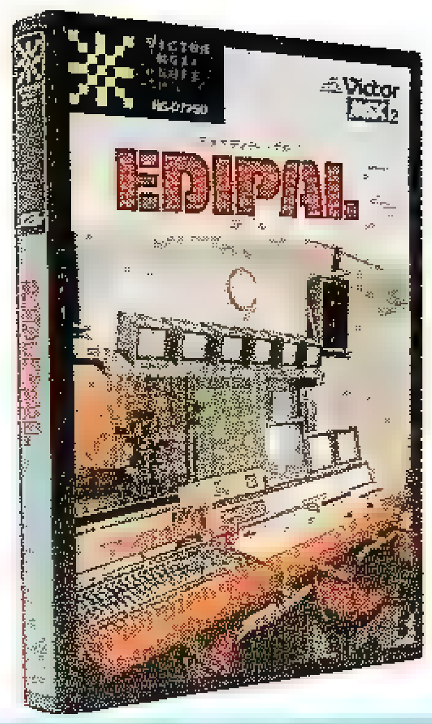
3月号誌・NEWハード情報において「A1FM」の名称が「A1MF」と誤まっておりました。おわびして訂正させていただきます。

主な仕様

ROM		BASIC ROM 48K、DISK BASIC ROM 16K、 漢字ROM 128K、単漢字変換ROM・内蔵ソフトROM 64K 通信用ソフト128K、通信用漢字ROM 128K
画面表示	テキスト	32文字×24行/80文字×24行
	グラフィック	512×256ドット×212(192)ドット 512色中の16色、 256色同時 8スプライト/ライン、32面
RAM/VRAM		64K/128K
映像出力		RGB(21ピン)、ビデオ、RF
インターフェイス		スロット(カートリッジ)×2、汎用ポート×2、プリンタ、カセット
3.5インチFDD		1基内蔵(2DDタイプ)
キーボード		JIS配列90キー(テンキー、ポーズキー含む)
通信機能	適用回線	電話回線
	通信方式	全二重
	通信速度	1200bps、300bps
	変調方式	FSK変調(300bps)、PSK変調(1200bps)
	通信ソフト	通信電話帳(自動発着信、オートログイン機能)、THE LINKS、文書変換
	通信電話帳メモリ	8Kバイト(バッテリバックアップRAM)
外形寸法		高さ73×幅383×奥行き250mm
重量		2.6kg(バックアップ電池含む)
付属品		●音声・映像ケーブル ●RFケーブル ●取扱説明書(ハード/通信/内蔵ソフト) ●BASIC説明書 ●付属ソフト説明書 ●DISK BASIC/MSX-DOS説明書 ●3.5インチフロッピーディスク(MSX-DOS、付属ソフト) ●単3乾電池2個

MSXでビデオ編集ができる!

ビデオエディティングキット EDIPAL



MSX2	3.5" 2DD
RAM 64K	V-RAM 128K
日本ビクター株式会社	19,800円
4月21日発売予定	

本誌の読者にはMSXを実用的に使ってパソコンライフをエンジョイしている人も多いはず。コンピュータミュージックに、ワープロに、データベースに、CG制作に、ビデオ編集にとその範囲は16ビットマシンにも匹敵するほど広い。

特に最近のビデオは、ビデオムービーが小型・高画質で安価になってきたこともあり、MSXがビデオ編集に使われるケースが多くなってきている。

そこで今月はビデオ編集用の新作ソフトの紹介。ビデオ編集に興味アリの人は見逃せないぞ。

ビデオに興味のある人は次のどのレベルだろうか？

- **レベル1** 友達の作ったビデオ（レンタルビデオも含む）を見るだけだが、映像に興味があり、いずれは自分でもビデオ作品を作ってみたいと思う。
- **レベル2** ビデオカメラ、またはビデオムービーを使える状態にあるが、まだ使い始めたばかりで撮ってきたテープをそのまま見て（見せて）いる。
- **レベル3** 何本分かのテープを、失敗したところを除いて1本にまとめている。
- **レベル4** タイトルやテロップを入れた作品を作っている。
- **レベル5** 同好会やサークルに参加して、本格的にビデオ作品を作っている。
- **レベル6** コンテストにも何回となく入賞し、セミプロといわれている。

特にレベル4からレベル6の人には待望のソフト。

EDIPALの機能は？

ビデオエディティングキット「EDIPAL」には、大きく分けて4つの機能（ソフト）とそのまま使えるタイトル画が約50枚盛り込まれているぞ！

1.ワイプ表示ソフト

約60種類のワイプパターンで、画面や色のワイプができる。テロップやCGソフトで作った画像も入力するだけで使うことができる。

2.ビデオ編集頭出しソフト

入力画像を取り込んで、時間と共に分割表示できる。取り込んだ画像を画面上で編集して、ビデオ編集の絵コンテ代わりに使える。

3.日付け・メモ入力ソフト

日付けとメモが簡単に入力・表示できる。

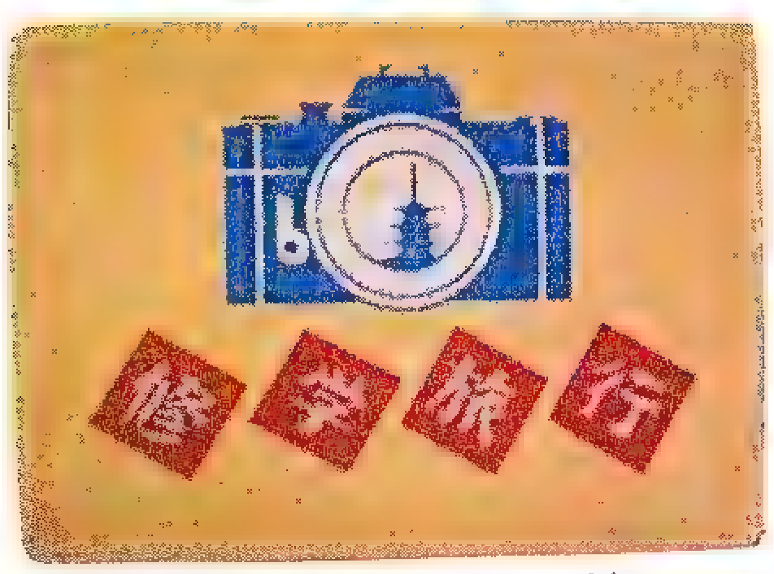
ビデオテープの最初に入れれば簡単なタイトルとして使うことができる。

4.文字拡大表示ソフト

文字を様々なサイズに拡大し、フチ・影をつけ、タイトルとして使える。また、16ドットの漢字ROMの他、24ドットのフォントや斜体表示もできる。

作品を作る

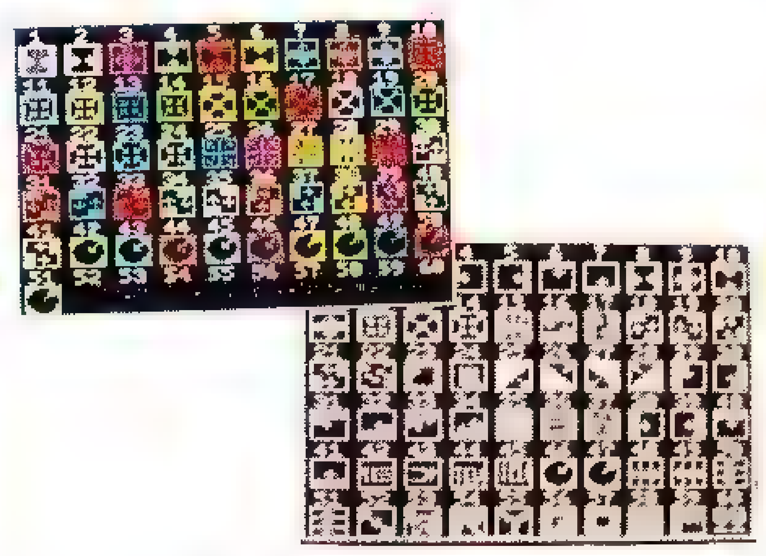
個人のレベルにあわせて様々な使い方があるけど、今回は簡単なビデオ作品を作ってみるぞ！



「タイトル画集」から作品に適したタイトル画を選択する。



「文字拡大ソフト」で、サブタイトルとエンドタイトルを作る。



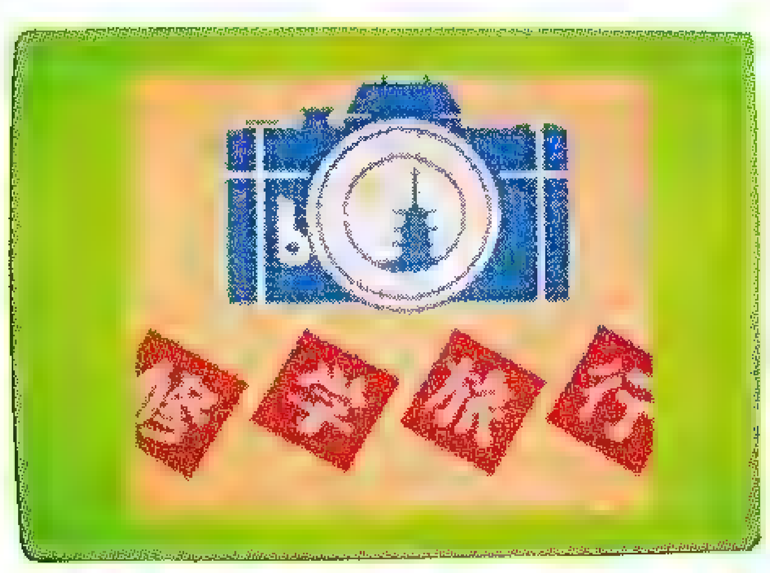
「ワイプ表示ソフト」でタイトル画、メインタイトル、サブタイトル、エンドタイトルを表示するワイプパターンを決定する。



「日付け・メモ入力ソフト」で、編集日とコメントの画面を作る。

できあがり！

いよいよ作品の制作だ。スーパーインポーズ機能のついていないMSXを持っている場合は、ビデオデッキとパソコンをつなぎ替えながらタイトルなどを入れ替える。スーパーインポーズ機能がついているMSXは、ビデオ端子にビデオデッキをつないでダビングをするのだ。









次号でEDIPAL活用特集予定…期待！

読者のページ

CHEER CLUB

チア・クラブ

ヘンなヒト、コト、モノ。面白いと思ったら、
すぐに載掲してしまう、チャンコ鍋風味の情報ページだ。
もちろん、読者からのお便り、お写真、お漫画、
おグラフィック、大歓迎ざーます。
というわけで、読者が何でもやり放題のオープン・ページ。
自分の顔写真もつけてくれた人には、
華々しい誌面デビューも待ってるぜっ。

COM GRAPH SHOW

コングラ賞



やれるもんなら、やってみなはれ

今月から「ポスト・クラブ」が「チア・クラブ」と名前を変えて、面白&新鮮情報100%で新登場。スルドイ企画やレターを送ってくれた人は、おもいきりチヤホヤしてしまおうというコーナーだ。読者からのお便りは、すべて1～20点のポイント制で評価。独断と偏見に満ちた編集者からえこひいきされた果報者は、チア・クラブの特派員として、テレホンカードやオリジナル名刺がもらえるという栄誉に輝く。キミの名前の後ろの数字が合計20点でテレカ、50点で名刺、最優秀者には、ソフトや周辺機器のプレゼントも待ってるぜっ！しかし、ハガキを出しゃいいってもんじゃナイ、レベルは高いゾ。たとえば、上の「コングラ賞」なら、キミの努力とセンスのよさで、いきなり20点満点てこともある！　努力をする者はむくわれる。もちろん1号につき何通応募してもヨイのだよ。賞品いっぱい用意して待ってるからね。こちとら太っ腹だぜっ!!

➡詳しくは、P.46。

From Letter　毎月、楽しく読ませてもらってます。ますます面白い記事、その他色々、よろしくお願いします。これからも、毎月買うので、ヨロシク！　千葉県　金沢武人　♂

ガンバレ応援団

川崎球場編

MSX応援団は、応援するヒトを応援することだってしちゃいます。てなワケで、今月は川崎球場で見つけたカワイイ女のコに突撃インタビュー！



▶この日、9回表、角のソロ・ホーマーでヤクルト勝利!!

ロッテ・ファンvsヤクルト・ファン 応援ギャルズの熱い闘いの日



◀「あーあ、負けちゃってザンネン！」

編集部の新人、マルコーくん（しかし、ヘンな名前だニャ。マンション屋さんみたい）の初仕事は、なんと、川崎球場でギャルのナンパ…じゃなかった、プロ野球ファンの女のコへの直撃インタビューだっ！

近ごろ、老朽化が激しく進み、移転のウワサのある川崎球場にマルコーくんが訪れたのは、3月13日の日曜日、プロ野球オープン戦、ロッテvs ヤクルト戦の内野席。試合前の人影まばらな中、いたいた、女のコの2人組。

マルコー「ねェ、キミたちィ、ナンパじゃないから、ちょっと聞いて」(それじゃ、渋谷センター街をウロついてるスポーツ・クラブのお兄さんだョ)。いぶかしがる女のコたちに本誌を見せながらインタビューをお願いしてみた（右上の写真）。彼女たちは横浜在住。19歳のヤクルト・ファン。

広瀬亜美チャン(右写真、双眼鏡を持ってるコ)は「池山さんのファンなの。だって面白いんだもン」とのこと。笘篠愛子ちゃん(写真左）は、「広沢さんのすべてが好き♡」とのことでした。

さて、もうひと組は20歳のロッテ・ファン。左上の写真の右に写ってるブレザー姿の林美喜恵ちゃんは「関さん、かっこいいっ！」。左のミニスカートの森下直美ちゃんは、「牛島クンが好きなの。かわいい、カッコイイし」…なんて話してたら、突然小学生が乱入して「オレたちも写真撮ってっ！」。うーん困った。「オレはねー、大洋の高木が好き。うまいもんね」(小島幹雄君)、「オレって巨人の篠塚を尊敬してるんだぜ」(浅井祐哉君)。ハイハイ、ありがとサン。

流行らいでか!?

サルみたいなプランクトン、シー・モンキーがリバイバル！

約20年前、猿に似てるからと、子供たちの間で大ブームになった"シー・モンキー"の飼育。要は単なるプランクトン。大して面白いわけもなく、猿のように見えてくる以前に、みんな飽きて見殺しにしたというカワイソーなヤツでした。



▲さわれるわけでも鳴くわけでもないから存在自体つい忘れてしまう"アーメン・ペット"だった。

キケンなファンシー・グッズ

今月は思いきり下ネタだっ!

ウンコのスプレーと携帯トイレ

いきなりウンコですいません。もう、思いっきりあやまっちゃいます。コレは、ファンシー・ショップで売られてる冗談グッズの一種なんでありますが、なんとまぁ、ハエまでがオマケに付いちゃって、何ざんしょ。

ウンチの制作方法は、好きなトコにシューッとスプレーすればＯＫというムース・タイプ。ふんわり茶色の泡に、チョイとハエさんを乗っければ出来上がり。臭いがついてないのが唯一の救いですけどね。(発売元／東洋スパッツ　￥880)





▶▼なんせムースだからして、約30分でぐしゃぐしゃのドロドロと化す。





◀▼もしも飛び散ってしまった時の"おてふき"付きの心遣いが、かえってコワイ。

中には白い粉が入ってるだけ。お股に当てて、シャーッとやると、オシッコが素早くゼリー状に固まるそーだ。手に持つとプリプリに固まった自分のオシッコの温かさが伝わってきます。

面白ステーショナリー

待ちに待ってた新学期!!　友達が増えるのはうれしいけれど、授業はキライという人のために〝必殺ヒマツブシ文房具″特集。

そらまぁ、世間は一般的に春でして。授業中ポカポカの窓ぎわなぞにいたりすると、睡魔にレイプされてるような快感を覚えてしまったりもするアブナイ季節です。

でも、イビキをかいて眠ってしまうのは、あまりにもハシタナイから、文房具でヒマツブシして、時が過ぎゆくのを待ちましょーね。てなわけで、カサばらず、持ち運びに便利で、先生に怒られずに遊べるヒマツブシ・ギアがコレ。

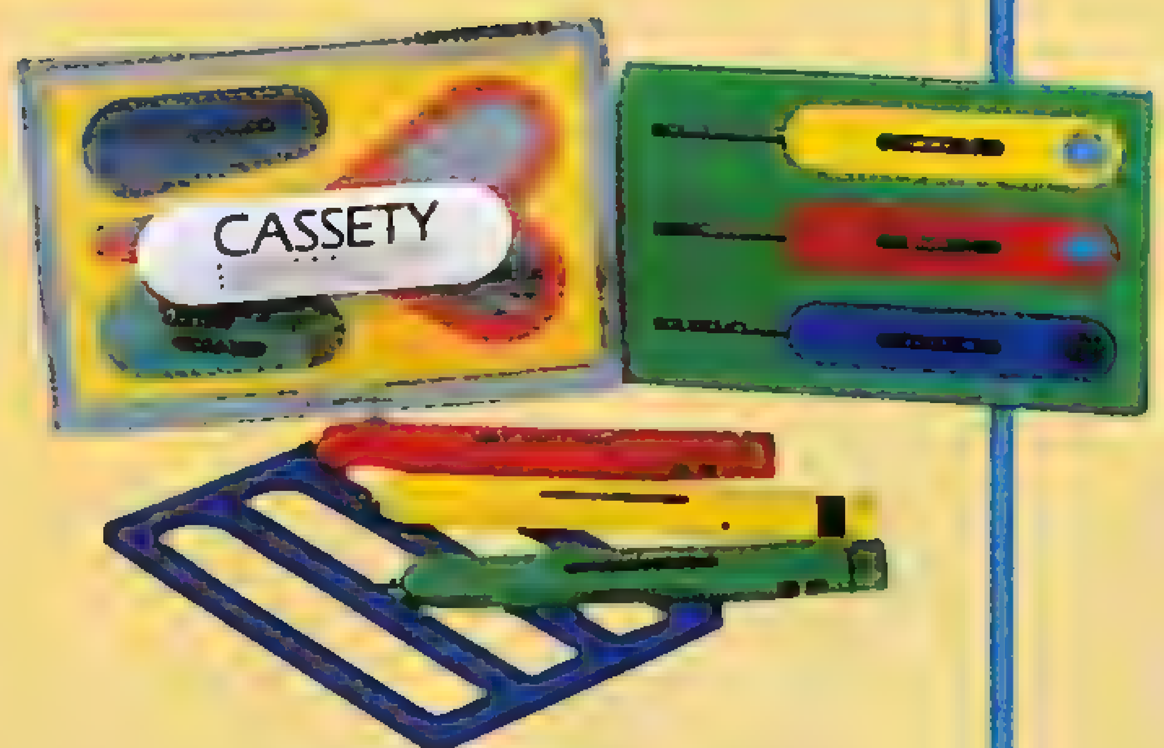
幕の内弁当ちっくな文房具詰合せセットいろいろ



◀大ヒットの「チーム・デミ」の姉妹版！「プラクティス」には、フタのオモテ部分に切手が入るスペース付きのいたれりつくせり設計。￥2200 Ⓐ



◀これがご存知「チーム・デミ」。ノリ、ハサミ、ホチキス、テープ、スケール、カッターの7種8機能付き。￥2800 Ⓐ



▼カセット・ケースに入る薄型ギア。セットで￥2000だけど、1シートごとのバラ売りもアリ！ Ⓑ



▲9種類の機能が組み込まれたインテリジェント・タウン・ツールだそうな。ハサミの組み込み方が画期的だ。￥3800 Ⓐ



◀一見シェーバーのようにも見えるけど、リングを回すとペンがポン、と飛び出る。ちょっとしたカンドーがあります。￥1200 Ⓑ

小さいことは、いいことだ!?



◀今評判の「ワード・ランナー」は、手書き入力、どこでも印字ができるハンディ・タイプ。文字の大きさ、書体の種類豊富なところがウレシイ。￥1万9800 Ⓐ



◀ハンディ・コピーのすぐれもの、「コピー・ジャック40」はちょうど新聞1段分がコピーできるサイズ。コード不要の充電式で、重さ約420gだから、持ち運びにだってベンリです。￥3万9800 Ⓑ

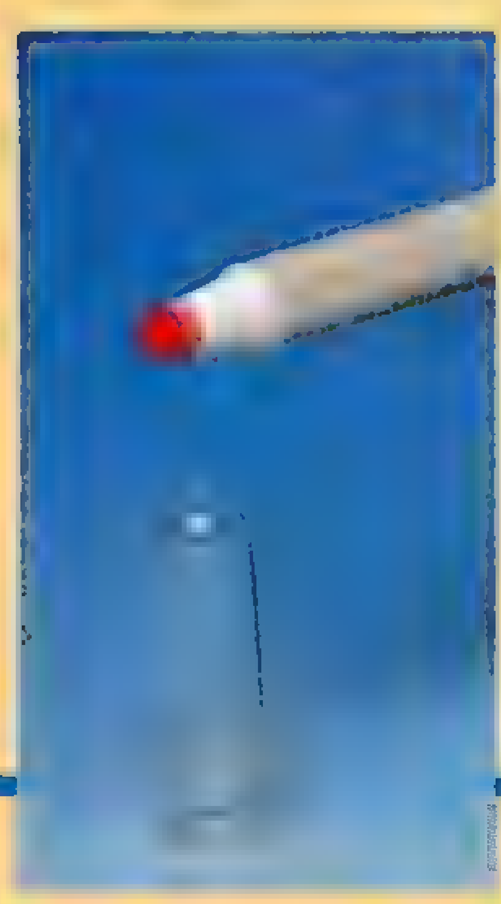
This is a pen.



▲ペッタンコ、超薄型タイプの筆記用具。左からボールペン￥600、イレーザー￥300、シャープペン￥600。Ⓑ



▼こちらは思いきりデブっちょのボールペン。書きやすくて、疲れない筆記具なら、このタイプが最適です。￥1000 Ⓑ





◀1本線、2本線、3本線が引ける「リボンマジック123」。1本￥150で、12色のカラーバリエーション。Ⓑ

▲とってもヤセてるシャープペンシルくん。手帳用にいいかも。グリップをやや太くして持ちにくさを解消。￥1000 Ⓑ

Presents!

読者プレゼントだっ!!

メーカー様のご好意で、「ボイス・メモ」を3名に、「地層探検消しゴム」を15名にプレゼントだ。やった～い!!　みんなで言おう、「プラス様、トンボ鉛筆様ありがとお！」





◀録音再生がワンタッチでできる手の平サイズの「ボイス・メモ」。シャイなキミなら愛の告白(テレるぜっ)や彼女との交換日記代わりに使ってみるというのも笑いがとれそう。録音時間30秒。￥3000 Ⓐ

▲ゴシゴシ…と消しゴムを使っていると、中からニョッキリ、古代宇宙文明の象徴の像が！　銀色に輝くキャラクターは10種。しかしコレ以外の秘密のキャラクターも入っているというウワサも!?　￥120 Ⓑ

〈取材協力〉Ⓐプラス(株)☎03・942・3111／Ⓑ(株)トンボ鉛筆☎03・912・1181



レコーディングの最中のメンバー。

メジャー・デビュー直前!!

原宿・歩行者天国から飛び出したストリート・キッズの最先端、"ジュン・スカ"に、今、注目!!

メンバー、左から、マサユキ(ドラム)、ヨヒト(ベース)、カズヤ(ボーカル)、ジュンタ(ギター)。

ジュンタ　おととい、きのうとレコーディングに入ってて、今日はミーティングだけなんですよね。

マサユキ　ドラムって普段は思いっきり叩けない状況が多いから、心ゆくまでやらせてもらってスッキリ。

カズヤ　徹夜のレコーディングが終った後も、まだ練習してるんだから ね(笑)。珍しいタイプだよね。

ジュンタ　今回、メジャーレコード会社からデビューできることになって、いろいろ楽になったよね。以前は自分でバイトした金でスタジオ代払ってたけど。その頃はとにかく演奏できるのが楽しかった。

カズヤ　今はタダだけどね。

ジュンタ　そう。タダなのはいいけど(笑)以前は1曲流して演奏してたのに、今はパートみっちり練習したり。考えればもったいないスタジオの使い方したのかも。

カズヤ　でもオレはやっぱりライブがいい。オレはボーカルだから言葉を伝えるにしても表情やしぐさとかも、共に、聴いてる人へのメッセージだと思ってるから。

マサユキ　オレもそうだね。たとえばアフリカでタイコ叩いてる人達の音楽は、やっぱりあのアフリカという土地の風とか匂いがあって生きてくるものだと思うんだ。彼らをスタジオに閉じこめて、叩かせたっていい音しない、ノリが違うと思うよ。

ジュンタ　もちろんいいスタッフも揃ってるし、段取りとかメチャいいし、今までには考えられなかったようないい環境作ってもらっているんですけどね。

JUN SKY WALKER(S)



ヨヒト　うん…。ボクもライブ。

ジュンタ　原宿のホコ天で発電機持ってって演ってた頃と変わらずにね。もうすぐ全国ツアーが始まるし、ナマの感触を存分に確められるはず。

カズヤ　MSXばっかやってないでたまにはオレらのステージも見に来いよな(笑)。

カズヤ　この間のライブではブッ倒れて点滴打ちながらやったけど、今回は体調もいいし、思いきりやるよっ!

ジュンタ　オレたちのステージ、けっこういっしょに歌ってくれるファンも多いんですョ。

ヨヒト　しびれさせますからねェ…(一同笑)。

カズヤ　歌詩に共感してくれる人が多いんだよね。けっこうパンクバンドっぽく思われてるけど。

ジュンタ　アップビートでシンプルで熱いものを感じるサウンド、とでも言いましょうか…(笑)。

マサユキ　時々、無免許のダイバー(客がステージから客席に飛び込むアレ)も出現するけどね。

ジュンタ　ライブでムチャクチャやってても、きっと家に帰ればオレたちの音をじっくり聴いてくれてるんだと思うよ。だからこそ、ライブでノリまくっちゃうんだろうし…。

カズヤ　今年前半は、とにかくツアーに賭ける!

マサユキ　1回1回のステージで常にベストでいたいよね。

ジュンタ　ツアーが終わってすぐの5/21にレコードが出るけど、今は、とてもナチュラルな気分。メジャーデビューやツアーへのヘンな気負いもないし、今のままの自然なオレたちのまま、でっかくなれたらいいね。

[ツアー・スケジュール]J(S)Wツアー「全部このままで」
◆4/9(土)大阪:ザ・バーボンハウス◆4/11(月)京都:BIG BANG◆4/12(火)福山:ザ・ブーム◆4/15(金)熊本:イエロースタジオ◆4/16(土)博多:VIVRE HALL◆4/17(日)小倉:IN & OUT◆4/19(火)広島:ウッディ・ストリート◆4/20(水)名古屋:ELL◆4 23(土)東京:日比谷野外音楽堂◆4/24(日)藤沢:BOW◆4/26(火)千葉:ダンシング・マザーズ◆4/28(木)前橋:ラタン◆4/29(金)会津若松:ジャンダルム◆4/30(土)仙台:ヤマハ仙台店6Fホール◆5/3(火)盛岡:50'S◆5/4(水)秋田:モーニン・スタジオ◆5/5(木)青森:スペース1/3◆5/7(土)札幌:ベッシー・ホール◆5/9(月)新潟:ウッディー◆5/10(火)宇都宮:ペニーレイン◆5/12(木)神戸:チキン・ジョージ◆5/14(土)岡崎:ライブイン・リバプール◆5/15(日)長野:ブラック・アイ◆5/16(月)大宮:フリークス◆5/18(水)横浜:7thアベニュー◆5/19(木)新宿:ロフト◆5/21(土)レコード・リリース
★入場者全員にオリジナル・ステッカーのプレゼントあり(日比谷野音をのぞく)
問合わせ先　BAD MUSIC　☎03(352)3779

Presents!

ポスター&ステッカー、各10名に!!

全国ツアー&5/21のアルバム発売を記念して、ジュン・スカのポスターとステッカーをプレゼント。それぞれ各10名に。どっちがホシイかハガキに明記して、P.46の応募宛先を参照に送ってホシイ。

P.46の応募宛先を参照



MSX oendan

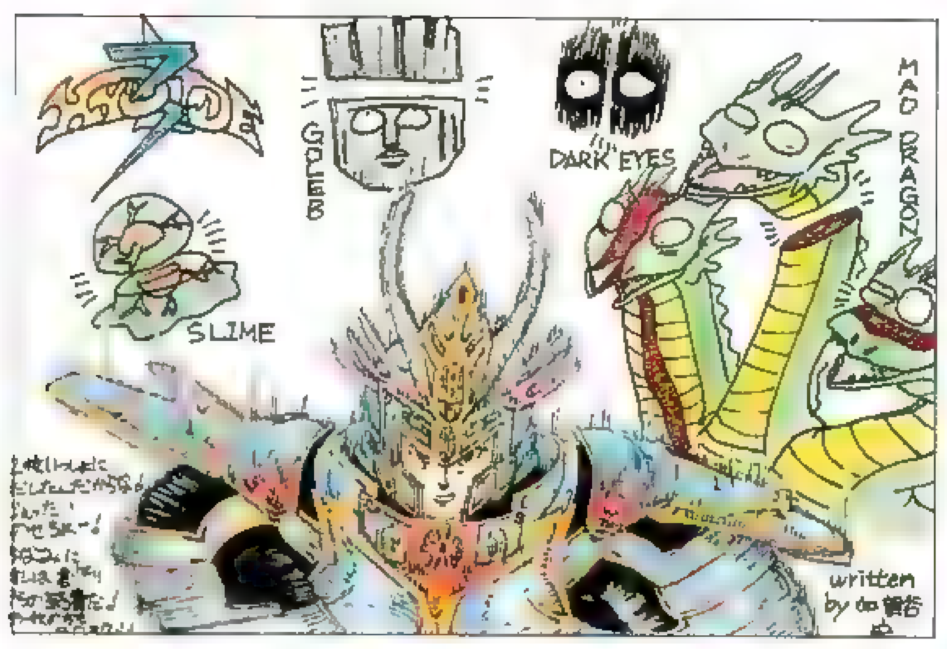
NEW 新企画充実号

MSX oendan
オリジナルステッカー

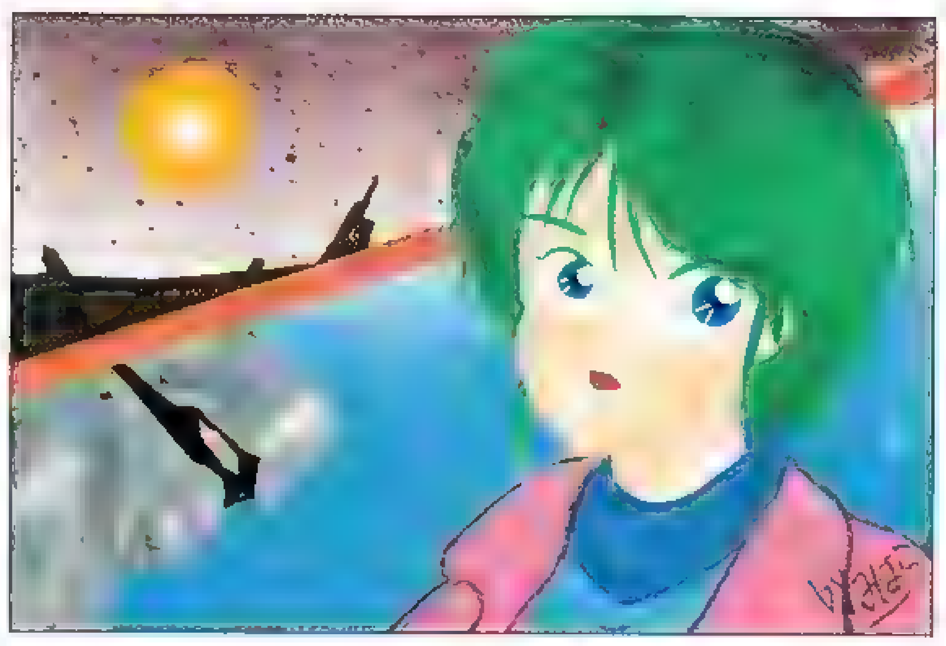
MSX oendan

MSX oendan

今月は、読者ハガキの大特集だ！
キミたちのハガキがシールになるゾ



▲秋田県／加賀谷宏


▲山形県／みはらさくら(17歳)



▲静岡県／BONBU


▲静岡県／プロジェクトAII


▲和歌山県／田村準


▲愛知県／鈴木雅



▲和歌山県／田村準



▲和歌山県／13才の女の子より

業界初の新企画〜っっ！

「今月の展覧会」のコーナーが、ぜ〜んぶシールになっちまいましたっ。色つきキレイなハガキはどんどん採用、きっと採用された読者はOendanを何冊も買うだろうから、本もよく売れてめでたいめでたい。どーだ、頭いいだろっ、なっ？
（このコーナー採用者はall 4点よ）

応募シールはこちらに集合〜っ！

新しくなったOendanのおかげで応募シールも変更！ いままでの、"当ててみなはれシール"が"ATETE MIRUKAシール"に。
ずっとためるとよいことが起こる"プロジェクトT"はニューデザインにね。ねこの応募券は一休みよ♡

ATETE MIRUKA

ATETE MIRUKA

▼プロジェクトTシール

MSX oendan
'88-05

DRUG MANIA

元気になりたい！忍者のための栄養剤

忍者は、ひっそり敵陣にしのび込み、情報を得るまで何日でも飲まず食わずで天井裏や縁の下に密んでいるのがお仕事です。ということは、ゴハンとか、トイレとかは、どーするんでしょ。飢え死にしちゃう忍者とかはいないんでしょうか!? と悩んでいたら、発見しました、忍者のヒ・ミ・ツ。

甲賀の里に昔から伝わる「飢渇丸」は、忍者のための常備食。今から300年以上も前の忍者の秘伝書「萬川集海」にも、その作り方が書かれてるそーな。

で、この飢渇丸の中に含まれているのは、朝鮮ニンジンや甘草などの漢方薬。つまり、栄養補助食品で、コレさえあれば、何日間か食べなくたって、敵地から逃げる際には、トンボのひとつやふたつ、切れるという便利なオクスリであります。現在はモダーンで食べやすい錠剤としてリバイバル、滋賀県・甲賀の忍術村薬草園の発売で、製造元は大正薬品工業、となっています。



▲直径約3センチ。1日約5粒をお召上がりください。

ヘルシーFOODS

フグのエキスは入ってませんが、ふくれているから"いもふぐ"

有精卵に有機農法、最近は何でもかんでも自然のまま、ありのままがブームです。

世界トップクラスの経済大国となってしまったニッポンに住む人々は、かつての高度経済成長期にオートメーション化、ハイテク化が一番と、森を破壊し畑をつぶし、どんどんビルをおっ建てたこともコロッと忘れて今じゃ「自然が一番」なんて言ってます。実は、うんと金をかけて豪華なレストランかなんかで食事するより、ありのままの自然のものをいただく方が、今ではよっぽど贅沢であることにみんな気がついてしまったんですね。近ごろはみんな、ステータスとしての自然、つまり「自然を追求するのがカッコイイ」と思うようになりました。そこで今月は、現代人のステータス（？）「いもふぐ」を紹介。フグといってもフグのエキスなどは別に入ってませんヨ。有機栽培のさつまいもがぷっくりふくれた姿がフグに似ているお菓子。案外単純なしかけなんですね、自然食って

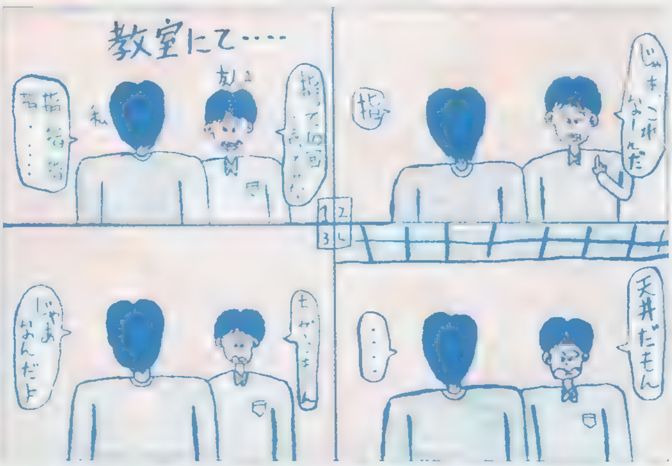


▲中身は空洞になったさつまいもの甘いお菓子です。

READER'S COMICS

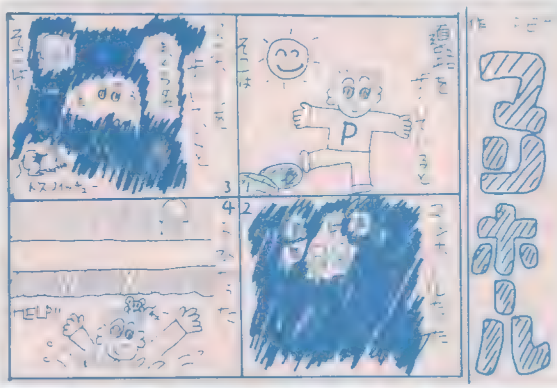
今月のコマ漫画

読者からの4コマ漫画を紹介しちゃうコーナー。センスのよい作品、待っとりますぜ!!



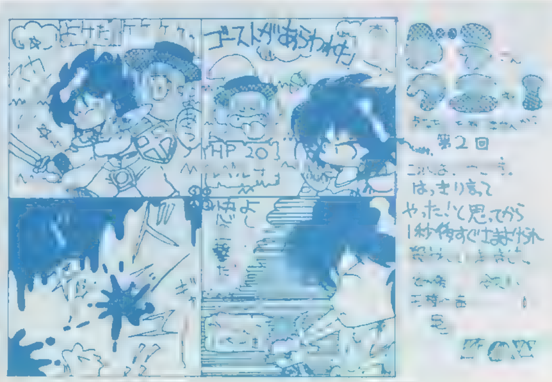
▲大宮市・玉岡純一（15歳）

10回クイズの4コマ版。ピザ→ヒザの言い間違いパターンはもう古い！ 4点。



起承転結の4コマの原則を無視した作品だ。しょーもない…。4点。

◀長崎市・P.E



ゲームをネタにした作品は、今後もたくさん応募してホシイ。4点。

◀愛知県・FOX

RETRO DOOLS HIT PARADE

レトロ人形ヒットパレード

キミはいくつ知ってるかナ? レトロ度チェック!!

ズラリと並んだこのドールは、ほとんどが1960年代にヒットした映画や人気テレビのキャラクター商品。MSXなどが世に出るずーっとずっと以前の、コドモたちのアソビの必須アイテムだ。しかし、つい最近まで異常に盛り上がってたレトロ・ブームのおかげで近頃は、自分の生まれる前のことでもやたらと知ってる〝若年寄〟が増えている。そこで、今回は、レトロ度チェック。ヒントをもとにキャラクター名を答えれば、キミのレトロ度がわかる!!





1 ▶「ウルトラQ」に登場して、人気を呼んだおちゃめなヤツ。カラダマに入ってやってきたこの怪獣には、ピグモン」という名前の子供もいて、こっちは子供たちのアイドルとなった〝よい怪獣〟でありました。



2 ▶1966年5月1日に放映された「ウルトラQ」シリーズ第18話〝虹の卵〟に登場した怪獣[illegible]っちって、よこまどのマニアでな[illegible]限り[illegible]こんなヒン[illegible]じゃわかんね[illegible]だろーな[illegible]。ちょっと難しかったかなっ?

3 ▲ザ・ピーナッツが踊ればやってくる巨大な蛾の怪獣。イモムシ版の怪獣もいて、映画の中では東京タワーをブッ壊したりして、そりゃもう大騒ぎさっ。ピーナッツの片われは、その後、ジュリーのお嫁さんとなりました。



4 ▶ニコニコのニコニコ顔から突然、口を〝へ〟の字に曲げて眉間にシワ寄せのおっかない顔へと変身! 村人たちを苦しめる悪徳お代官サマをムチャクチャに蹴ちらす正義の味方。要するに〝巨大ハニワ〟なんです。



5 ◀銀河系星雲から300万光年の彼方にあるM78星雲からやってきた正義の味方。ハヤタ隊員がフラッシュ・ビームで変身してた。必殺ワザは、スペシウム光線。だけど、体が弱いやつで3分間しか戦えなかった。



6 ▶東宝の怪獣映画シリーズに登場し、熱田神社を焼き、横浜マリンタワーをブッ壊しちゃったヤツ。



7 ◀いくら何でも、この怪獣の名前は誰もが知ってるハズ。東宝怪獣映画シリーズで最もヒットしたキャラクター。モスラと戦い、キングコングと戦い、その後、息子のミニラの「教育パパ」と化したヘンなやつ。

8 ▶ウルトラ・シリーズでは〝[illegible]星人〟というヤツもしばしば登場しておりますが、こいつはそんな中のひとつ。どんなワザを使うかは、チト忘れちまった。すまぬ。



9 ▶これも「ウルトラQ」シリーズ。あまりにもガメついのでとうとう怪獣になってしまいました、というかわいそーな少年のおハナシ。ちなみにウルトラQのナレーションはヘーちゃんこと石坂浩二がやってました。

5月号から、[illegible]

From Letter



⑩▶人形にすると、ちょっと迫力ないかなァ？　ライバルは力石徹。少年マガジンに連載され、TVアニメ化される頃には人気絶頂。あの頃はみーんなボクサーになりたかった。



⑪▲これはつい最近だからすぐわかるでしょ。けれども、もはや「懐しい〜っ!!」と感じてしまう。何故こんなブサイクなキャラクターがもてはやされたのか、今もやっぱりわからない。スピルバーグ監督の映画の主人公。



⑫◀アナポコ・チーズが大好きだったネズミくん。コレを見て子供たちはマジにネズミにチーズをくれてやったりしたけれど　当時チーズは贅沢品だったため、親にゲンコをもらう子供が続出(!?)。



⑬◀「1万年に1度、地球には異常な低温の年がめぐってくるといわれています」というナレーションから始まる「ウルトラQ」シリーズ第14話「東京氷河期」に登場する怪獣キャラクター。

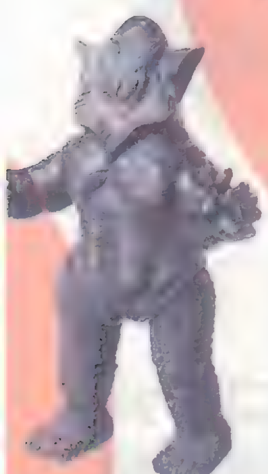


⑭▲水木しげる原作の人気アニメに登場。最近、リメイク版も放映されて、誰にでもカンタンにわかるキャラクターですね。えっ…わかんない？　先月まで月曜夜7時から、フジテレビでやっていたなぁ!!



⑮▲1965年頃から、少年マガジンに連載されていた。ど　してカレの片目が隠れているのかといえば、墓石にぶつけてつぶれてしまったからだってことは知ってたかナ？　この人形では何故か、もう片方もピローンと飛び出してますけどね。





⑯▶ウルトラマンに続くシリーズの人気キャラクターのブリキ製人形。テレビの中では、ダン・ハヤト隊員がウルトラ・アイで変身してた。ウルトラマンよりもずっとセンチメンタリックでヒューマンなストーリーが多かった気がする。



⑰▶かつて、シングル・レコードが350円とか400円だった時代には、レコード屋さんの前に必ず置いてあったキャラクター。正式名があるかどうかわからないので、「〇〇の〇〇」という形でお答えください。



⑱▲頭のてっぺ　には毛が3本、空を　へたり、消えたりすることができるやつ。ニガテなものは犬で、ピー子ちゃんという妹もいたりする。このおもちゃは、ネジを巻くとピョコピョコ飛びはねるというもの。空は飛びません。



⑲◀ウルトラマンの最大のライバル。「ウルトラマン」シリーズの第1話に登場し、話題となったため、パワーアップして16話にも登場。フォッフォッフォッ…と、いつも笑ってばかりいる明るいやつだ。このおもちゃはチョロQタイプ。



⑳◀今から約10年前、女のコの間で大ヒットした人形。しかし、原図がお原作のマンガは少年誌に連載されていた。「ぐわし」が得意なヘンなコドモ。「〇〇〇ちゃん音頭」などというレコードも発売されてた。



㉑◀ライバルは花形満、親友は伴宙太。外人の友だちもいて、オズマくんという。大リーグボール養成ギプスをはめて育った、巨人ファンのこの少年、さて、名前は何でしょう？

❖解答はP.38

From Letter　M応関連の本を全部下さいと本屋に頼んだら「ビデオぱぐ」はくるわ、「パワーラジコン」はくるわ、てんやわんや、どーなっとるのじゃ!?　「M応」はMSXだけじゃなかったの？　すーばらしい!!　青森県　岡崎晴司

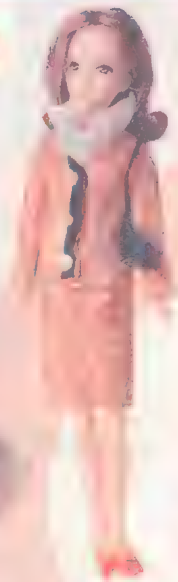
RETRO DOOLS HIT PARADE

レトロ人形ヒットパレード

キミはいくつ知ってるかナ？ レトロ度チェック!!



㉒ ▶ベトナム戦争まっ只中のアメリカで、少年たちの間では、こんな人形がブームとなっていた。もちろん日本の少年達にも大人気。ミニ戦争ごっこの必須アイテムだった。



㉓ ▶わかるかなーっ、このイロっぽいおばさん人形は、㉕の女のコのお母さんなのだっ。職業はファッション・デザイナー。夫はフランス人でオーケストラ指揮者。発売4カ月で34万体も売れた「○○ちゃんの○○」。



㉔ ▶アメリカのアイデアル社製の「○○ちゃん」。そーいえば、よーく見れば青い目をしてるっ！ ○○○○外人なのにアタマがでかくて胸ペチャ、ズン胴だった。



㉕ ▶タカラが売り出して大ヒット!! 「○○ちゃん」は5月3日生まれの10歳だとか。あれからずい分たつけれど、やっぱりまだ10歳のままなんでしょうか？ ☎03（604）2000に電話すると声が聞けます。



㉖ ◀日本でも同名のキャラクター人形が発売されているけれど、こちらは元祖、オリジナルの「○○○○」。見事に八等身、オッパイもデカいこの人形は、アイラインくっきりで、ちょっとコワかった。



㉗ ▲これはちょっとムズカシイかな？ ○○人形シリーズのヒットを見た他のメーカーも、その後続々と人形を作り始めたそのひとつ。「○○○○、○○ちゃん」と答えてね。



㉘ ◀㉕の○○ちゃんの親友として売り出された人形。その後、○○ちゃんのボーイフレンド、ワタルくんも発売されたが、彼はズボンを脱がせるとソコはツルンとしており、そのことがまた大きな話題となった。



㉙ ▲よくわからないもののひとつ。何でこんな猿の人形がヒットしたんでしょーか!? こいつはいちおー男のコで、この他にマイチッチという女のコ猿（？）の人形もあった。親指が口にくわえられるようになっている。

さ〜て、いくつわかったかナ？ 全問正解者は、スゴイっ!!

●解答

①ガラモン／②パゴス／③モスラ／④大魔神／⑤ウルトラマン／⑥キングギドラ／⑦ゴジラ／⑧メフィラス星人／⑨カネゴン／⑩あしたのジョー／⑪E.T.／⑫トッポジージョ／⑬ペギラ／⑭目玉おやじ／⑮ゲゲゲの鬼太郎／⑯ウルトラセブン／⑰ビクターの犬／⑱オバケのQ太郎／⑲バルタン星人／⑳まことちゃん／㉑星飛雄馬／㉒GIジョー／㉓リカちゃんのママ／㉔タミーちゃん／㉕リカちゃん／㉖バービー／㉗ちびっこチーちゃん／㉘いずみちゃん／㉙モンチッチ

●採点表

0〜8	過去のことは一切こだわらず、明るい未来を見つめるタイプ。前進あるのみっ！
9〜15	ごくごくフツーの現代の若者。それなりに一般常識はあるけれど、いまいち突っ込みが足りないタイプ。
16〜23	キミは何にでも興味を持つミーハー・タイプ。新人アイドル・タレントの名前にやたら詳しかったりする。
24〜26	もしかして、キミはすでに30才を過ぎたオッサンでは？ う〜む、応援団読者にそんな年長者がいたとは!?
27以上	単なる怪獣マニア。マニアのキミが何故MSXに興味を持ったのか、よくわかんないけど、来月号もヨロシク！

M応様、なぜファミコンにトップガン、セガマークⅢにアフターバーナー、そうMSX2にはフライトシミュレーションゲームがない。だからどっかから出して下さい。できれば4メガで、おねがい。大阪府 GONTA3 ♂

From Letter

食道楽

おみやげFOODSの珍らしモノ

北海道に行ったら、ぜひ買って帰りたいカンヅメ3種

お友だちというのはアリガタイもので、時にはおばーちゃんの家とか、親せきの家に行った帰りにおみやげを買ってきてくれるもんです。

しかし、何故か観光地のおみやげというのは、ヘンなもんが多いですな。たとえば、超ヒット商品となってしまった浜松名物の夜のおやつ「うなぎパイ」名古屋の「きしめんパイ」もナンなんだ!?と思いますが、山形の方では、今だに「おしんせんべい」が売れてるよーです

で、今月号は、北海道の読者から、こんなものが送られてきたので、紹介するぜっ　アザラシにえぞ鹿に熊肉のカンヅメ　う～ん、こういうものがあるなら、キタキツネのカンヅメとか、マリモのつくだ煮もありそうだナ　編集部員、未だ食べる勇気アリマセン



▲送って[illegible]れたのは、ミーシャ[illegible]。キミには5点をあげよう！

今月のこわい！

うっひゃー！人間の背後霊を持つノラ猫だっ！

カラー写真で紹介できないのが残念！　植木鉢の底から幼女の顔がっ！「こわいのでどーにか処分してください」って送られたって、こっちだってコワイよーっ!!　ヘンな読者がいて困ったもんだ。宇都宮・上野カズトにはあんまりコワイので8点あげよう！



▶[illegible]うか?

異国GAMEレビュー

上海のややこしい動物ゲーム、要するに将棋のルールに似てる。

こりゃまたキッチュなボードゲーム。上海製のアニマル・チェスは、象やライオン、虎やヒョウ、オオカミなど、8種類の動物のコマを動かすゲーム。単純なルールになった将棋みたいなもんですナ

マジメに遊んでどのぐらい熱中できるかは別として、注目したいのは、ペーパーボード＆コマから漂ってくる中国ムードどーしても墨絵っぽくなっちまうんですね

こんなゲームなら、やっぱりラーメンとか、ギョーザとか、中華料理を食べた後のニンニクの香りがプンプンする中で、顔を寄せ合ってゲームしたいものきっと庶民的中国人になった気分が味わえるはず



▶MSXもファミコンもない中国で、こんな遊びが流行ってる!?

ピッカピカにボディ・ケア

翁(おきな)歯ミガキで歯みがきすれば、翁のような歯になれる!?

ワタクシの知人に、歯ミガキの大好きなヤツがおりまして、昼食の後とかには必ず、いつも持ち歩いている歯ブラシを取り出し、シャコシャコと歯ミガキするっていう潔癖症のヤツがおります。しかし、そいつの唯一の欠点は、歯をみがくとゲロが吐きたくなるそーなんですな。シャコシャコと歯をみがいていると、突然「ウッ！」とつまる。こみ上げる吐き気をグッと、ガマンして、再びみがき始めるとまたもや「ウッ！」

そんなにツライんなら、歯みがきしなきゃいいと思うんだけど、みがかずにはいられないんだってサ。ヘンなやつ。友人たちの間では、そいつのことを密かに「歯みがきマゾ」と呼んどりますけどね

前置きが長くなりやしたが、この翁歯ミガキ、芸術的なパッケージに、歯ブラシつきで450円。歯みがきマゾならこだわりたい、ビタミンEに葉緑素、甘草も入ったおすすめの一品です。



▲グリーンの他に、ホワイトタイプもあります。

TV チェック

早朝テレビに注目!!

何年経っても年をとらない由美かおるのレオタード姿

春というのはどーしてこんなに眠いんでしょ。夜の8時頃からついうとうとして、気がついたら朝の5時。もはや眠る気にもならなくて、TVをつけたら、どわっ!! あの由美かおるがレオタード姿で出てるじゃないか！ 由美かおるって、昭和42年頃、「レ・ガールズ」という番組から人気が出たヒトだよねェ その頃はグループサウンズの全盛期、といえばどのくらい昔のことか、想像がつくでしょ？ その時代の人が、今もレオタードでTVに出てる!? これはけーこー衝撃でありました



▲あれから20年以上経ったとは思えないスタイルのよさ!!

CM LAND

最近気になるヘンなCM

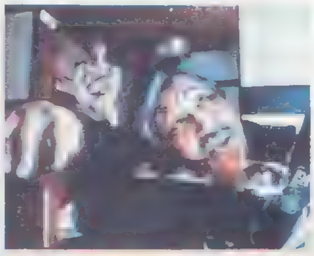
どこかしらもの哀しいキンチョーのCFシリーズ



▲こちらは、「猫に小判、私に金貨」の キャネット・チップ。

「タンスにゴン」のCFは、決して素直に笑えない、観てる人をどこか暗い気持ちにしてしまう妙な迫力があるようだ シリーズ最初のヒットは、ピカピカのネオントレーラーの上で、派手なバニー・スタイルをした人（もたいまさこと木野花）が暗い声で「タンスにゴン！」と歌いながら踊ってるやつ そして今回は、死んだふりをするおしーちゃん 同じくキンチョーの「ハイサッサ」にも、共通した暗さがある

キンチョーといえば、かつては、浴衣姿の美空ひばりや小柳ルミ子に、どどーんと花火が上がってる空をバックに「日本の夏、キンチョーの夏」と言わせる抒情路線のしっとりムードだったというのに、どーしちゃったんでしょーねェ… 今後、どんどん暗くなっていってしまうんでは？ と少し心配です



▲寝たフリをするおしいちゃん。ホントに死んだときにも、きっとかまってもらえないことでしょう。



▶倉庫のようなゴチャゴチャの部屋の中で、ひたすらテレビを拭き続ける中年男2人。かなり旧式のテレビに注目！

MOVIE 映画紹介

大島弓子のマンガが映画になった「四月怪談」はファンタジックな幽霊映画

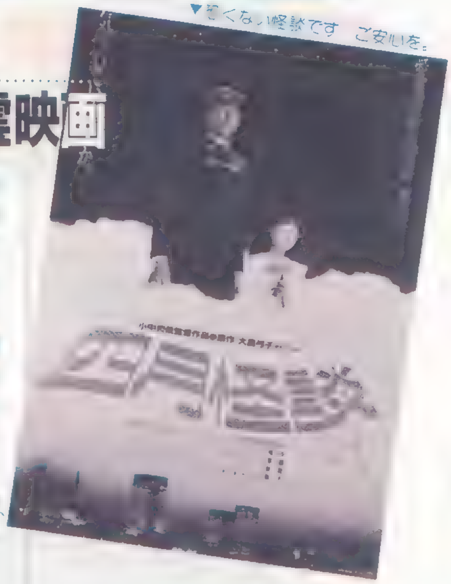
大島弓子の描くマンガに登場する女の子は、いつもとってもリリカル 決して要領がいいわけでも美人でもない どちらかといえば、思い込みが激しすぎて、いろいろな物事について思い悩んでしまうような女のコ クラスの中を見まわせば、必ずいそうな、ちょっと変わったタイプの女のコばかり

たとえば、「四月怪談」で登場する初子だって、学級委員の津田沼クン（新井昌和）に密かに憧れている女のコ 捨てられた犬の鳴き声を聞いて入っていった廃工場で事故にあって、幽霊になってしまうのだけれど、実は初子の早とちりで、自分の身体に戻れば、また生きかえることができるのだ

そのことを教えてくれるのが、フロックコートに飛行メガネをした弦之丞という幽霊 ストーリーは、初子と弦之丞とのエピソードで進められていく 姿が見えないのをいいことに、憧れの津田沼クンの部屋に忍び込んだり、自分の葬式の準備風景を覗いたり 幽霊という特権的立場（？）を楽しんじゃう初子に霊能力のある夏山（この人は生きてる）が加わって、「生きてること」と「死んでしまうこと」について考えてしまう作品だ 日本映画にありがちな、ヘヴィーな感覚ナシに、ね 初子には、「北の国から」などの中嶋朋子、弦之丞には一世風靡の柳葉敏郎、24歳の小中和哉が監督

▼弦之丞は気球船作りに夢中になったまま死んだ幽霊。





▼怖くない怪談です ご安心を。

トントントン、トントントン。あー、もしもし。…さんですか、僕をM○の編集長にして下さい、えっ、やっぱりだめ…、…名前にするから、…コーナーをまかせて下さい …、ほんとですか、まか…

From Letter

街角アート

これは一体何でしょう？

右から見るか、左から見るか？ 角度によって季節が変わる壁画

街角や遊歩道と呼ばれるところで、何故かよく見かけるのがちょっと変わった彫刻やわけのわかんない絵などの美術品。一体誰がこんなところにこんなモンを置こうと考えたんでしょうねェ…と思わず悩んでしまうようなヘンなもんをどんどん紹介しちゃうのがこのコーナー。

さて、第1回目は、地下鉄・表参道の駅の通路にあるタイルを使った壁画画。一見フツーの風景画なのに、なんと、右からみると木々の緑も青々とした初夏の風景、左から見れば、紅葉の秋の風景なのだっ！ これは△型のタイルの左右の色を変えて描いたから。カラーで見せられないのが残念！ 表参道に来たら一見を。



▲表参道のとこの改札からもよく見える位置にある。

NET WORK

パソコン通信のリンクスに今入会すれば、ソフト2本プレゼント

MSX専用の通信ネットワーク「AIクラブ」で知られているリンクスからのお知らせは、今、リンクスに入会すれば、期間中500名にゲームソフト、2本をあげちゃう！ というプレゼント情報。

ハイドライド、妖怪屋敷、天使たちの午後、スペースインベーター、パックマンなど、リンクスのゲーム・ライブラリーの中から2本選ぶことができるのだ。プレゼント当選者には、リンクスから電送で送られて、キミのFDやデータレコーダーに保存されるしくみ。

AIクラブ、人気のネットワークゲーム「AIグランプリ・サーキット」をはじめ、NWG「ディーヴァ」、「ガーリー・ファクトリー」などのゲームが楽しめたり、オンラインチャットが楽しめる上に、このプレゼントだ。キャンペーン期間は5月15日まで。今ならまだ、間に合うっ!!（問合わせ先ー日本テレネット☎075・211・3441）



FUNKY PAPER

へンな紙

芸者サン向けの会報誌 お姐さんは興味深い！

〝置屋〟という言葉を知っとりまっか？ 芸者サンたちをかかえている所なんですねェ。まさか読者の中には芸者遊びしてるようなお大尽はいない（中・高生じゃ、入れてもらえるわけないか）と思いますが、今日は、お母さんが芸者!!をしているという山梨県のアッコちゃんから、置屋の会報誌が送られてきました。めったに見れないモンですからね。貴重です。中の記事で、お座敷でモテるコツは？ と聞かれて芸者サンが「15年ぐらい前で私がまだ若い頃（といっても50歳の頃）お客さんから〝オバサン〟と言われて頭に来たことがあります。この世界では口がさけても言ってはいけません」と答えているのには驚いた。「おばあさん」だったら、いいんでしょーか？



▲この会報を送ってくれたアッコちゃんには4点をあげちゃおう！

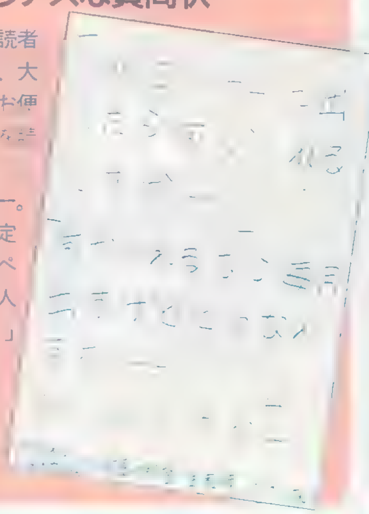
CLOSE UP PERSONS

今月の困ったクン

徳島発・マッキーからのミステリアスな質問状

今月のベスト・オブ・ヘンな読者は2人。ひとりは右のハガキの、大阪府の福井宣一クン。P.46の「お便[illegible]

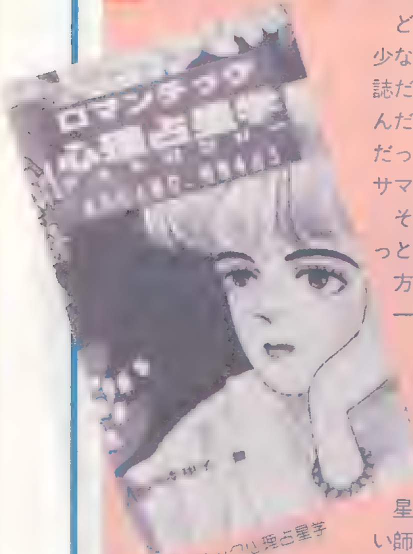
もうひとりは、徳島のマッキー。「MSX応援団に質問です。①定価は幾らですか？ ②およそのページ数を教えてください。③素人にも内容がわかりやすいですか？」だって。じゃあ一体この人は、どこで本誌の存在を知り、住所がわかったのでしょーか？ ヘンだから、この2人には7点！



From Letter せてくれるんですか、ありがとうございます。それでは、また。[illegible]

BOOKREVIEW 新刊紹介

少数派の女のコ読者のために恋の星占いの仕方、教えます



ロマンチック心理占星学
宮本祐子・著
主婦の友社

どちらかといえば、女のコの読者が少ないOendan。やっぱり、MSXの雑誌だから、圧倒的に男のコ読者が多いんだよねェ。けれど、少数派の女のコだって大切にしますぜ、何たって読者サマは仏サマだからね(!?)。

そこで、おすすめのこの一冊。ちょっと専門的であるけれど、星占いの仕方について、詳細にわかっちゃう本。一般的に広まっている12星座の占いに、生まれた時刻の惑星の位置なども加えて、その人の性格を考える星占術だから、同じ誕生日の人なのに何で性格が違うのか、しっかり納得できるハズ。

星占い大好きな人や、今後マジで占い師になりたい人、女のコと話すときのネタに困ってるヤツなどは、ぜひとも読んでホシイ！

発禁TOYS

PTAが目クジラ立てた水爆オモチャの実態

100円玉をインプットしてハンドルをグルッと1回転させると、カプセルに入ったおもちゃがコロン、ところがり出るというオモチャがあるよね（アレ、正式名は何て言うんでしょ？ 私どもでは通称〝ガチャガチャ〟と呼んでますけどね)。あのオモチャのシリーズの中で「水素爆弾」というのがあったのは、ご存知でしょーか？ コレ、キノコ型のビニール袋の中に入ってるカプセルをプチンと指でつぶすと、中の粉とまざって化学反応を起こし、気体が発生。プーッとふくらんだキノコ型ビニールが、ついにはボン！と音を立てて、はじけるというもの。しかし「戦争兵器をオモチャにするとは何ごとですか!?」とPTAで問題になり、新聞にまで載って、ついには発禁になってしまったのだ。んとにもう。冗談通じないんだから。



▶「どんぴえ」は冷えるけど、これは爆発する2薬品ミックス反応型。

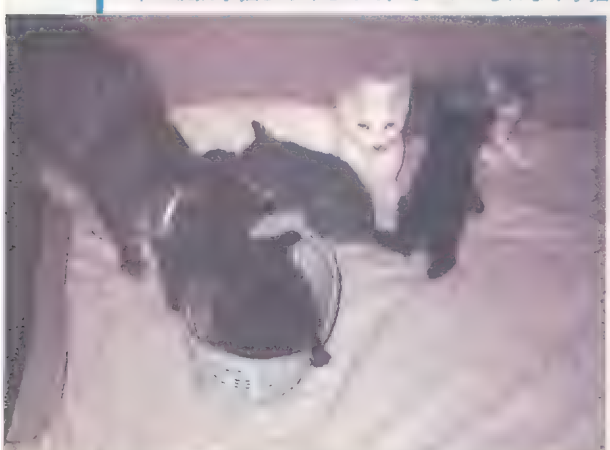
PRETTY PET

本気みたいだからうかつに答えられないペット数当てクイズ

さて、写真の中に猫は何匹？

緊急ニュースです！ 前橋市の読者、上谷シゲルくんからの動物クイズ。よーく目を凝らして見てくださいヨ。この写真の中に親猫子猫ひっくるめて、さて何匹いるでしょーか？ 答えがわかったヒトは、ハガキに書いて、大至急編集部まで送ってホシイ！ 先着3～5名サマにもれなく子猫をプレゼント！

というのは、この写真の左の猫の子供のトラ猫の嫁のノラ猫が(よーわからん)子猫を生みそうなんだと!? うかつにハガキを出すと本気で猫を押しつける気みたいだから心して応募するよーに。迷惑ネタのシゲルは、1点しかやらん!!



▲バスケットの中にごちゃっと入ってる数がモンダイ。

アイドル一番

尾形大作の右の眉と華麗なるディナーショー

これまた読者から送られてきたパンフレット。山梨県に住むアッコちゃん、今月2度目の登場だっ！

で、こりゃまた何なのかというと、石和（いさわ・と読む）グランドホテルで華麗に開催された、今をときめく演歌スター、尾形大作のディナーショーのためのパンフレット。料金はおひとり様、2万円でございます。うっひゃー!! …といってもワタクシ、ディナーショーなんか行ったことないんで、相場知らないんですけどね。せめて右眉を人差指でグーッと上に持ち上げて、「尾形大作のマネっ！」と言ってアソんでるぐらいなもんです。たあいないもんでしょ？ 一度でいいからディナーショーを観てみたいもんだ！



▼アッコちゃんには、2点！

小学生直撃インタビュー 昔はよかった



若いからって、ガキ扱いしちゃイケナイゼ！ コドモにはコドモの世界があるのさっ!!

道行くコドモたちをつかまえて、いきなりのインタビューだ！ 小学生といえども皆さんなかなかご立派な意見を持っとります。

アンケート項目
①名前
②生年月日（学年）
③最近面白かったことは？
④面白いゲームってある？
⑤今欲しいものは？
⑥好きな食べ物
⑦将来、何になりたい？
⑧円高についてどう思う？
⑨日本の政治のよくないところは？
⑩「昔はよかったなあ」と思うことある？

●円高でガイジンがカワイソー。
①井上紳／②S51年3月2日（小学6年生）／③あんまりない。／④ドラクエⅢ。ＭＳＸはやってみたいけど、ハードを持ってない。／⑤お金だな、やっぱし。／⑥メロンが好きです。⑦…総理大臣。／⑧うーんと…よくわかんないケド、円高ってよくないと思う。だって何だかガイジンがカワイソーで。／⑨やたらお金を使いすぎるところ。／⑩前はあまり宿題が出なくてよかった。
★円高についてやたらスルドイ意見を持ってらっしゃるおぼっちゃまでゴザイマス。

●女のコは、お嫁さんに憧れる
①渡辺和子／②Ｓ50年12月３日（小学６年生）／③学校で友だちがいっぱいできたこと。／④ドラクエⅢなんじゃないの？／⑤お金…。／⑥ハンバーグ。／⑦お嫁さん。／⑧わかんな～い！／⑨だいたい良いんじゃないかと思います。⑩昔はもっと自然がいっぱいあった。
★友だち、お金、お嫁さん、そう、小学生らしいってのはコレですよ。

●ボクの青春(？)は野球だ！
①安沢普／②Ｓ51年５月25日（小学５年生）／③野球の試合をやったこと。／④ボク、ファミコンもＭＳＸとかも、ゲームの機械を持ってないんだよね。／⑤うちの野球チームの勝ちが欲しい。⑦プロ野球の選手だってば！　／⑧社会科があまり得意じゃないから、"円高"ってわかんない。／⑨自然を破壊するところ。／⑩昔はもっと勉強がラクだった。
★上から下までピッカピカの野球少年だっ！　興味の対称はすべて野球という安沢少年の人生観だ。

●もっと税金を安くしろ！
①加瀬昌広／②Ｓ51年９月３日（小学５年生）／③林間学校。みんなでごはん作ったりした。／④ドラクエⅢ。／⑤ディスク・システム。⑥カレーライス。／⑦警察官！／⑧よくわかんないです。／⑨もっと税金を安くしろ！…とお母さんたちがいつも言ってます。／⑩空地がいっぱいあった。
★税金なんてほとんど払っていないハズの子供たちでも、日本の税金は高い！　と、こう申しております。

●わかんないって。しつこいナ。
①高貴学／②Ｓ50年12月８日（小学６年生）／③映画を観たこと。「マルサの女２」を観たけど、コレはぜんぜんわかんなかった。／⑤お金。／⑥みかん。／⑦まだわかんねーよ。決めてない。／⑧そんなこと、わかんないってば!!／⑨テレビのニュースとかは見てないから、わかんないって。／⑩……………昔は、緑が多かった。
★「わかんねーよ」を連呼した少年でした。そりゃ確かに、ねェ。

●円高でうちの夕食は牛肉だ！
①池盛征夫／②Ｓ50年５月28日（小学６年生）／③野球の試合をしたこと。／④ゲームはやらないヨ。スポーツとかなら…スケボーとかはやってるけど。⑤一軒家が欲しい。／⑦プロ野球の選手になりたい!!／⑧うちの夕食に牛肉が増えて、よかったと思う。／⑨川崎でフロンガスを作ってるとこがあるでしょ。アレってキケンなんでしょ？　そういうのを減らしてもらったりって、政治の人たちはやってくれない。／⑩おじーちゃんに可愛がってもらえた。
★環境問題について悩んでるコドモ。

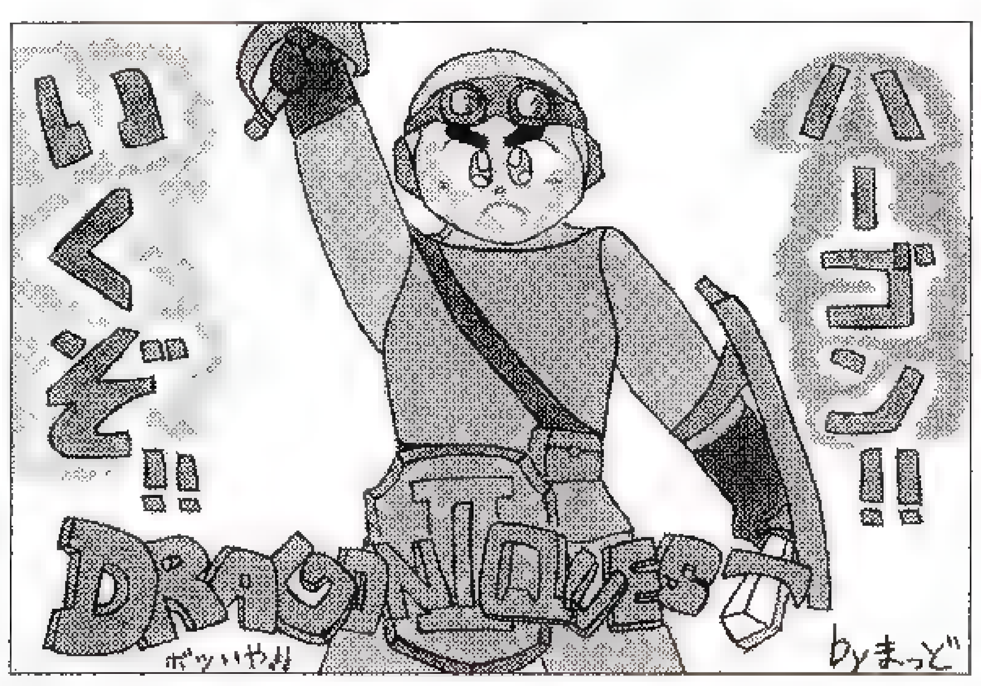
●過去は振り返らない主義。
①山下健次／②Ｓ50年６月16日（小学６年生）／③長嶋ジュニアがプロになったこと。／④ドラクエⅢでしょ、やっぱ。／⑤特に何も欲しくない。／⑦……普通のオトナ。／⑧ドルの値が下がったってことでしょ、つまり。／⑨公害がいっぱいあるところ。政治家だったらこういうのなくして欲しいよねェ。／⑩昔より今の方がいいです。
★「円高とは、ドルの値が下がること」。とてもクリアなお答えにビックリ。

●円高で気軽になった海外旅行
①鈴木貴子／②Ｓ51年５月31日（小学５年生）／③夏休みに香港に行ったこと。／④…よく知らない。スーパーマリオⅡかなあ？／⑤お金。／⑥お寿司。／⑦お嫁さん。／⑧海外旅行に行きやすくなったから、いいんじゃないかと思います。／⑨政治家にいい人がいないと思う。／⑩昔はお父さんがいた。
★すいません、ヘンなこと聞いちゃって…。今は小学生も香港に行く時代となりました。

◎突然のインタビューに答えてくれた小学生の皆サマ、どーもありがとね。答えで多かったものは、「お金がホシイ」と「自然を守れ」。わざと難しい質問をしたわりに、みんなちゃんと答えてくれました。

READER'S ART 今月の読者ハガキ

ここでもハガキを紹介する！
今月は、この４人全員に３点をあげちゃおう!!



◀新潟県・まつど



▲愛知県岡崎市・夏目司D



▲板橋区・高仲聡麿



▶神奈川県・小黒英誉

From Letter 沙羅曼蛇を買ったんですが、ＣＡＳＩＯのＭＳＸのためワンスロットルでグラディウス２が使用できん！　どおすりゃいいのよ？
京都市　岩間孝志

SCHOOL ★ホイミ★

笑いは人生のベホイミだっ!! 学校のおちゃらけネタ、大集合！

今月は、読者お便りの大特集！　学校で起きた珍事件や奇妙な出来事、ヘンな先生や生徒、変わった校則など、学校ネタなら何でも載せちゃうゾ！

ザ・体罰スペシャル クラスメイトが鬼と化す日



ウチの学校のホーム・ルームでは〝反省の時間〟というのがあって、その日１日、悪いことをしたヤツを見かけた人は、この反省会のときに言いつけることになっとります。「〇〇クンはそうじをサボって野球してました」とか、ひとしきりチクリ合った後、名指しにされた人への罰ゲームを多数決で決定します。「〇〇クンは、グランド10周した方がいいと思う人は？」「ハーイ」などと級友みんなが手を上げて決めるのです。いつチクられるか不安で、もはや級友が信じられません…。（埼玉・ＪＵＮ）

★つるしあげムードがコワイ…。キミには４点！

小心先生の年に一度の ウサ晴らしの夜

遠藤という先生は、普段は小心者のクセして、酒が入ると酔った勢いで夜中の12時頃に生徒の家に電話して、両親に「おたくの息子さんは全く反抗的で…」とグチるので困る。しかし、七夕祭りの夜に限られているのが唯一の救いといえば、いえる。そして、その翌日、突然真夜中に両親に説教された生徒たちから、白い目で見られる遠藤先生であったが、実は酔っぱらってて何も覚えてないヤツなのであった…。



（千葉県・小園ユージ）

★いいじゃないの、年に一度なら可愛いもんですヨ。２点。

クラス中をゲロのウズに 巻き込んだ二日酔少年

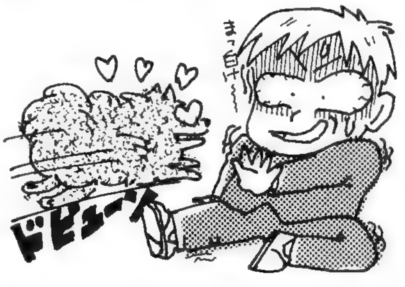
不良でナンパなミッちゃんは、おやじさんのとっておきのジャックダニエルを思いきり飲んで二日酔いで登校し、給食の時間にゲロして、それを見た級友たちも気分が悪くなり、次々とゲロを吐いたという、〝連れゲロ〟の原因です。（大宮・レイジー）

★あーあ、これまたキタネー話だね。しょーもないレイジーくんには８点をあげよう！

危ないポメラニアンと 先生の道ならぬ恋の物語

大学を卒業したての角田先生が家庭訪問でボクの家を訪れたとき、我家のペット、ジョンスン君（ポメラニアン・オス・２歳）は先生にひと目惚れしてしまい、先生とボクの母が話してる間中、先生の腕にまとわりついて、腰をヒクヒクと動かすというアブナイ技を使い続けたそうだ。

おちゃめな母は、それを面白がって気づかないフリをしていたのだが、先生はまず赤くなってさり気なくジョンスンを引き離そうとしたのだが、そのときはすでに、先生の背広にベッタリと白いものがついていたという。



（仙台市・春山俊彦）

★コラコラ…。９点をあげよう。

真田広之が好っきやねん 人間クレイジー・クライマー

うちの高校のケンちゃんは、アクロバット的行為が大好きで、隣のクラスに遊びに行くにしたって、決して廊下は通りません。ベランダ（といっても幅わずか15cmしかない）を伝って、窓のそばに立ってるやつの肩をポン！と叩いて、驚かせるのが趣味です。が、うちのクラスは４階にあるので、落ちたら、まず死にます。以前、走ってる東上線の窓から外側にぶら下がるという大ワザをしかけたこともあります。将来はＪＡＣか、ゴレンジャーのようなアクション・スターになりたいそーです。

（川越市・武藤英明）

★ジョーダンひとつやるにも命をかけてるケンちゃんの姿勢が気に入った！　８点あげよう！



究極の自閉症少年は 押入れで学校をサボる!?

ボクの弟は今、中一ですが、ちょっと自閉症気味。学校に行くのが好きではなくて、登校途中にときどき行方不明になってしまいます。今まで最高だったのは、学校をサボって本屋にいたとき「ダメよ、ちゃんと行かなくちゃ」とやさしく声をかけてくれた見知らぬおばさんの後をこっそりつけて、スキを見てその人の家にあがって押入れに忍び込んだことです。夕方になって物音がしたので押入れを開けたおばさんは、腰を抜かす程驚いて、警察に電話し、ついに補導されたという情ないヤツです。　（大阪府・景山タケシ）

★大丈夫かな…。６点。



台湾帰りのヘンなやつ、消えてしまったアッコちゃん

転校してきたその日に、全然方向違いの地区に住む女のコの家についていってしまい、世話をまかされた学級委員が、あわてて職員室に駆け込んだために、校長先生までいっしょに探すという大騒ぎをして一躍有名になったのは帰国子女のアッコちゃんです。（東京都・イズミサトル）

★習慣が違うのかね？　２点。

ホラ、ホラ、ホラ〜ッ！

学校に伝わる七不思議＆13の秘密

学校には必ずある〝13の秘密〟や〝七不思議〟、〝13の恐怖〟などのコワーイお話を読者から来た過去のレターの中からピックUP。

13個全部の秘密を知ると死んでしまうという秘密

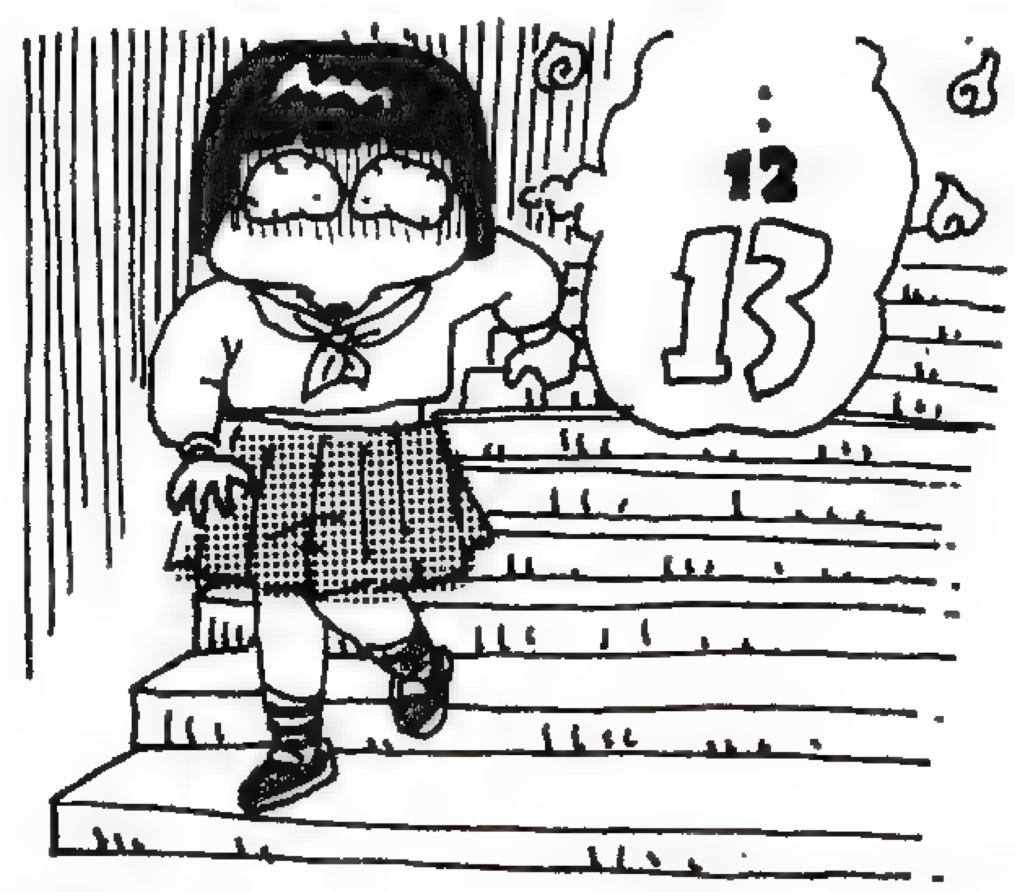
ウチの学校にも、どこにでもあるような、13日の金曜日になると階段が13段になる、とか、実は学校のある場所は昔、墓場だった、とかのごくごく当たり前の怪談話が伝っているというウワサ。どーしても知りたくて、いろいろ友人や先輩に聞いてまわったところ、最後の1話がわからない。それでもしつこく聞きまわっていると友人の一人が「体育用具室の北の壁を調べてみな」と教えてくれました。するとそこには〝13の秘密を知った者は5年以内に、しゃべったものは1年以内に死ぬ〟と書いてあり、これが13個目の秘密だというのです。…友人の健康状態が心配です。（名古屋・N・K）



★印刷してしまった編集部はどーなんでしょう？　3点。

一歩間違えばワイ談!?実話を元にした（?）怪談

私の学校の七不思議は、①学校の自転車置場は昔、墓地だった。②夜中の12時になるとどこからかピアノの音が聞こえてくる。③北校舎のトイレの便器からは血まみれの手が出てくる。④生物室には10年前に屋上から飛び降り自殺した生徒の眼球がホルマリン漬けにされており時々ニラむ。⑤職員室の鏡に、血まみれの女生徒の姿が写るがふり返っても誰もいない。⑥13日の金曜日の夜、校長室に生首が飛ぶ。⑦保健室のベットに男女が乗ると、ベッドが回転してそこに乗っていた者は狂い死ぬ。



と、あきらかにウソっぱちの怪談話が伝っていますが、⑦番目だけは、もしかして、保健室にはラブホテルもどきの回転ベットがあるのでは!?と疑う生徒が続出し、大いに笑いをとっています。（静岡県ミヤマカズヒサ）

★アンタは6点！

NICK NAME ボクのアダ名を知ってるかい？

アダ名がつくほど人気者!?ウチの学校でダントツに目立つヤツ

誰しもアダ名のひとつやふたつは持ってることと思う。「佐藤クン」などと名字で呼ばれちゃうやつは、お友だちが少ないんじゃないかと心配してしまうぐらい。アダ名のつけ方には2パターンあって、容姿から来るものと、そいつの失敗などのエピソードからつけるものがある。そんなアダ名をいくつか紹介。

●ボクの友人の中村クンは、出っ歯なので、歯出→はで→カトレアも派手、ということで、「カトレアさん」と呼ばれている。（岐阜県・小柳ヒトシ）



●橋本の『ニクイ』というアダ名は、国語の時間「使いにくい、乗りにくいなど、○○にくいという文を作りなさい」という質問に、突然立ち上がって「あいつがニクイ！」と絶叫し、教室中を真っ白にしたことが由来となっている。（東京・俊ちゃん）

★2人にそれぞれ5点あげよう。

家族自慢 高尚なる我が母上の趣味は「漢字書き取り」

うちの母の趣味は漢字書き取りです。毎朝、僕に「今日はサンズイにしようと思うのよ」とか言って、帰ってくると、ノートにびっしりと、サンズイのつく漢字を書いたやつを見せてくれます。辞書は絶対に見ないで、ゆっくりと時間をかけて、思い出せる限りの漢字を書いていくのです。



もちろん毎日サンズイばかりを書いてるわけじゃなくて、「今日はノギヘンにしようかしら？」とか、「ヤマイダレって、あんまりないから、つまんないのよねー」と言いながら、僕に、その日に書いた漢字の数を報告してくれます。

ちなみに最高記録は、やっぱりサンズイで、サンズイのつく漢字を1日で137個書いたことでした。

ちょっと暗い趣味だと思うので、僕としてはやめてほしいのですが、あまりにも楽しそうなので、今だに言い出すことはできません。（埼玉県・狂一郎）

★なんのなんの、キミの母上の趣味は高尚ではないか!?　このお母サマの文学的な趣味を評価して、キミには8点をあげよう。

From Letter　ＭＳＸで出て欲しいソフト？　「ついでにとんちんかん」うそうそ、冗談だってば!!　ほんとは!?　「ファミスタ」なんだよーでもどーせＭＳＸだから「ＭＳＸスタジアム」とでもして欲しいなあと思う毎日である。　東京都　野球ゲーム病感泣者

CROSS WORD PUZZLE
クロス・ワード・パズル

ドラクエII 攻略大ヒント集!!

ゲームをクリアしたキミならカンタンに解けるはずだ!!

タテのキー、ヨコのキーのヒントを見ながら、マス目を埋めていってネ。２重ワクでかこんだ部分の文字をＡ～Ｄまで順に並べれば、それがこのクイズの答えだっ!!

1	2	3	■	4	5		6
7 (C)						■	(D)
	■		■		■	8	■
9	10	■	11	■	12		13
■	14		(B)	15	■	16	
17 (A)		■	18		19		■
	■	20	■	21		■	22
23				■	24		

〈タテのキー〉
1．死んでも生き返る○○○○の呪文
2．春夏秋冬
3．技術と能力
4．香港の百万ドルの○○○
5．お金持ちになるといっぱい建ちます
6．○○は世に連れ
8．桑田、ガリクソン、遠藤のポジションは？
10．ＭＰを回復させることができるアイテムは○○○の指輪
11．ある町に行けば手に入れることができる守備力の高いアイテムは○○○のよろい
13．真っ暗で一寸
15．歩くとＨＰが減る毒の○○○！
17．２人目の王子の最強の防具は、○○○のよろい
19．後から増やします
20．○○のよろい、○○のつるぎ、○○のかぶと、○○のしるし
22．ここから外の景色を眺める

〈ヨコのキー〉
1．メイジパピラスを倒すともらえることもあるアイテムは○○○な帽子
4．これがあるとＨＰが減っても安心だ。長旅の必需品
7．後半戦のためにぜひとも手に入れておきたいアイテムは？
9．ペア
12．この鍵があれば○○○を開けて重要な情報が聞き出せる
14．飼い主のいない犬のこと
16．コーヒーをこぼしちゃった、早く洗わないと○○になっちゃう
17．蹴ったり突いたりして遊びます
18．ある塔で手に入るアイテムは○○○○の糸
21．社会的なポジション
23．どんどんみんなで飛び乗る遊び
24．福引でもらえるゴールド○○○

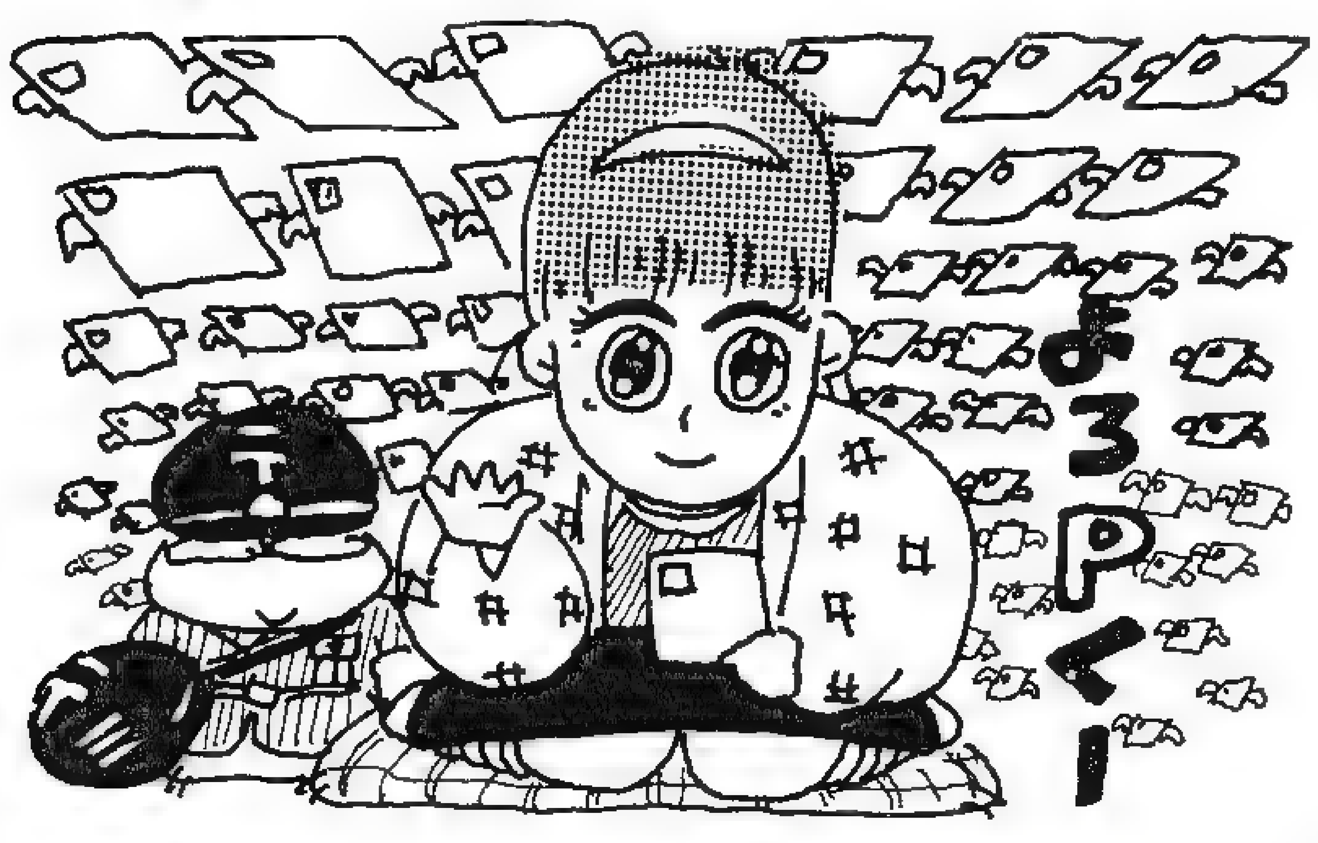
〈解き方〉
クロスワードを解いて、二重四角の文字をＡ～Ｄの順に並べてみて。あるセリフになるハズ。その答えをハガキに書いて送ってね。抽選で10名様に、オリジナルテレカが当たるゾ！

●応募先
〒104 東京都中央区新富２－４－５ Ｎ・Ｋ新富ビル５Ｆ マイクロデザイン ＭＳＸ応援団編集部「クロスワード」係まで。
（応募締切りは４月18日 消印有効）

大募集!!

グ～ンと充実、パワーアップした新コーナーへのお便り、待ってるぜっ！

「チア・クラブ」は、読者からの情報や、お便り、イラスト、写真、面白ければ何でも載せちゃうバトルロイヤル的読者のコーナー。街で見かけたヘンなものや、友人のヘンなヤツをどんどん「チア・クラブ」まで売り飛ばしてくれたまえっ！ 次号も今月号に引き続き、街ネタ、雑ネタ、先端情報を命をけずってでも紹介していく（ホンキだぜ！）。「もっと面白いもんがあるもんね」と言う挑戦的な読者は、大いに歓迎するので、とっととお便り出すよーに。



念のため、現在、募集しているネタは、
●街で見かけたor売ってるヘンなモン。文房具や生活用品、ヘンな彫刻や絵まで何でも。
●テレビ、映画、ビデオなどに登場するヘンな番組、ＣＦ、出演者。「こいつは誰？」という質問にもどんどん答えます！
●親せき、親兄弟、友人などのヘンな趣味、クセ、失敗談。
●押し込れの中を探したら出てきた懐しグッズや写真など。
●愛するペットの写真。
●こんなヤツにインタビューしてほしい、といったリクエスト。
●ＭＳＸで描いたグラフィックや、手で描いた(？)カラーイラストや４コマ漫画。

採用された読者には、編集部が独断と偏見で得点をつける。合計が20点になったらオリジナルテレホンカード、50点ならオリジナル名刺をプレゼント！

★ ★ ★

〈レターのあて先＆プレゼントの応募先〉
〒104 東京都中央区新富２－４－５Ｎ・Ｋ新富ビル５Ｆ マイクロデザイン「ＭＳＸ応援団・チアクラブ」の係まで。

へーい！ コンニチハ！ みはらだぜ！ 今年は受験生だけど、勉強とゲームを両立させようとガンバってるのさ！ 常連めざしてガンバるから、ヨロシク！ 山形県 みはらさくら ⇧

血液型で占う 当たるも八卦(はっけ)!! 今月のキミのゲーム人生

血液型で見る今月のキミの運勢に、おすすめゲームと今月のゲーム運をプラスした。さて、今月はどんな運命が待ちうけているか!? 信じるものはもれなく救われるゾ(?)

A型 春だから、慎重に行動してみたい。

●全般運
少々注意が必要な時期。というのは、日頃慎重なキミなのに、この時期は、入学式やら新学期やら、いろんな出来事がいっぺんに起こるために、パニックになってしまう可能性があるからだ。乗り切るコツは、先輩や友人のアドバイスをしっくり聞いて、よく考えてから行動すること。いつもの冷静なキミに戻れれば、どんなことが起きたって対処していくだけの才能は充分にあるのだから。

●愛情運
思わぬ出会いが待っているかも。新学期の席がえやクラスがえで素敵な異性に出会える可能性大だ。しかし、今はまだ告白の時期じゃないみたい。もしかするとキミの運命を左右しかねない大切な存在になるかもしれないのだから、アセらず、夏休みまで待ってみては？

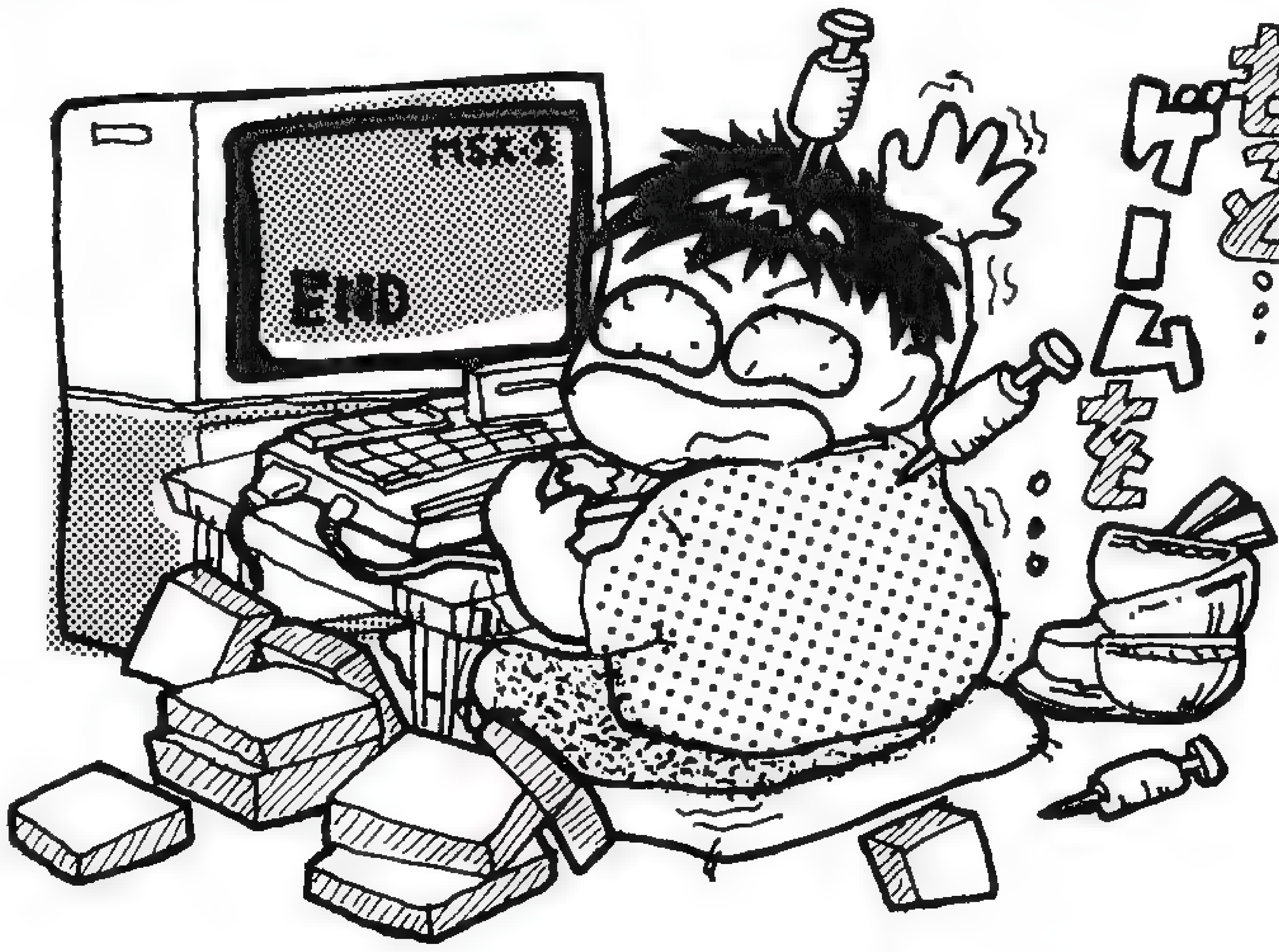
〈ラッキー・ゲーム〉じっくり考えるタイプのゲームがキミにはピッタリ、ブレイングレイの「抜忍伝説」などシミュレーション・ゲームはいかがかナ？

O型 沈着冷静、マイペースで！

●全般運
何事もおっとり、常にマイペースで進んでいくキミ。新学期だからといって、めちゃくちゃにモテたり、あるいはドジったり、ということはないけれど、やや地味になってしまいがちな季節。本当は、イイやつなのだが、どうもとっつきにくいやつだと思われてしまう危険がある。日頃のキミより、気持ち明るく振るまうようにしてみて吉。

●愛情運
恋人がいる人もいない人も、特に大きな動きはないはず。何が起こっても動じないキミだから、いつも通りのペースで行動していけばヨイ。ただし、彼女がA型かO型以外の血液型だったら、注意が必要。彼女の方は毎日が楽しい出来事ばかりで、やや興奮気味。ボーッとしていると「退屈な人ね！」と思われてしまうゾ。

〈ラッキー・ゲーム〉
スピーディーな臨場感、メガロムの「AIスピリット」などはいかがでしょ？ スカッと元気にゲームしようね。



B型 思いきりモテそうな予感アリ！

どっちかといえば気まぐれで短気なキミだけど、決断力と行動力では誰にもひけをとらないはず。新学期のこのシーズンは、まさにキミのためにあるようなもんだ。人見知りはあまりしない方だから、あっという間に友だちを増やすことだって、できそう。とにかく、思った通りに行動しよう！ ただし、あまり極端すぎると、目立ちすぎるキミのこと、かえって敵を作る結果になってしまうかもしれない。他人への思いやりを忘れずに！

●愛情運
学校で、気に入った女のコを見つけたら、まず声をかけてみよう。いきなりステディな関係になるのではなくて、あくまで友人として。同性の友人といっしょにグループであちこち出かける計画を立ててみるのもいいかもしれない。この時期はモテすぎに注意が必要。

〈ラッキー・ゲーム〉行動したら即結果が出ないと気がすまないキミは、メガロムの「マース」など、アクション・ゲームがピッタリだ！

AB型 第一印象が大切！いつも笑顔を忘れずに。

●全般運
感覚がすぐれている上、論理的に物事を考えることができるキミ。だけど、どこかとっつきにくいところもある。思ったことをハッキリと口に出したり、相手の考えていることを鋭く見抜いてしまうキミは、あまりつき合いのない人から見れば、ちょっとコワイ存在だ。

けれど、このシーズンに嫌われてしまうと、なかなか友だちはできないもの。少しだけガマンして、相手にはなるべくやさしい口調で話すことを心がけて。

●愛情運
片想いの相手がいる人は、思いきって告白してみては？ 無口だけれど、突然ドラマチックな演出だってできてしまうキミだから、相手に与える感動も大きいハズだ。花の名所を散歩するなど、春ならではのデート・コースも考えてみよう。

〈ラッキー・ゲーム〉ダイナミックな決断力と、細織な神経が要求されるメガロムの「ハッカー」など、壮大なスケールのSRGがおすすめだ。

From Letter 私は今までＸ１chanとして投稿したが、１通も載らなかった。そこで私は考えた。ペンネームが悪いのでは、それで思いついたのがファール野郎だ！ 私はバスケをしていてファール市内一、てな訳でファール野郎をヨロシク 山口県 ファール野郎 ♂

PILL BOX TALES &!!¥$¢£

ALUMI SÁTEAUX

やっほー。今月の応援団じゃない！Oendanをいつもの調子で買おうとした人はびっくらしたでしょ。そーです。サナギが蝶に羽化するように。春が来て。応援団はOendanへと大変身しちゃったんだよ――ん。（だーれだ。オヤんだんなんつってるのは！おーい座布団1枚とれっ！）

応援団のほうがOendanよりカッコイイよ。という人もいるかもしれないし。むやみにヘンな英語（ローマ字？）にするなという人もいると思うけど。タイトルが漢字だと。なんかアカデミックな雰囲気がとっつきにくいっしょ！？

Oendanは。これからゲームをするとき以外にもみんなに楽しく読んでもらえる「24時間コンビニエンス双方向式全天候型高気圧マガジン」（うそうそ）になるのだっ！

そのおかげでPill box talesも今回はどど――んと2ページになったのじゃ。
ありがたや。ありがたや。つるかめ　つるかめ。

あ。さてさて。あいかはらづ　とはいへ内容もぐんぐん充実してきた読者コーナーだ。

な。なんと。ついに加藤くんにファン・レターが来てしまったぞ！うひゃ――。もう超有名人だで。
差出人は岐阜の葛谷くん。質問が2つ。

Q1. 加藤くんにはお兄さんはいますか？僕にはお兄ちゃんがいます。すぐ怒るけど。なかなかやさしいです。

A1. 2つ年上のお兄さんが1人いらっしゃるそうです。「まァ。手ごろに」（加藤くん談）

Q2. 好きなスポーツは？ちなみに僕は柔道なんだ――。

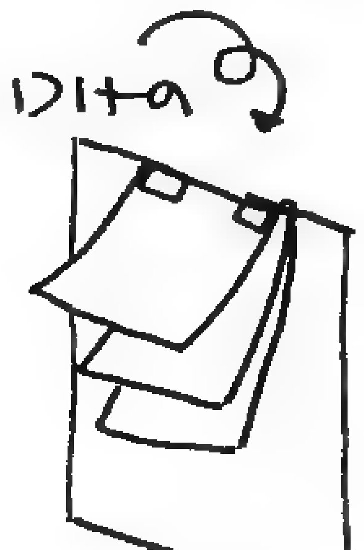
A2. バレーボールを部活でやっているそうです。カッコイイですね。



岩間くんのハガキがおもしろかったんで。全部載せてみました。わしもそう思う。
その上。「グラディウス2」がないと真のエンディングがみられないなんて。ヒドイ！！

名古屋の平石くん「GEGEBOな絵はナイスですね。」わしもそう思うII。（GEGEBOに「おいおい」のルビ）

東京は江戸川区の長谷川くんのハガキにはまいった。4枚はりつけの大道わ！！ほんとにじゅうぶつしてるる。でもこれって郵便局の人におこられないのかに。（絵がうまいなァ。）



神奈川の佐々木くんと神戸の宮田くんは。びっくりと。カラーで楽しいハガキをくれたる。ありがたうだ。
偶然にも2人とも下スピ希望だわ。不思議。フシギ。

ところで、みんなファミコン持ってなくてもドラクエIIIのことは知ってるよな。あんの、2月の寒いなか徹夜しちゃった人までいてさ。TV、新聞でも大サワギ！
予約券のダフ屋まで出るわ、買って帰る途中の子のをひったくる奴まで出るわで。もー大変！
（ひったくられちゃった子はその後どうしたのでひょう？ それにしても盗んだゲームで遊んで楽しいのかね。親の顔がみたいわい。）

とはいえ、ドラクエシリーズがおもしろいのは、これまたみんなも知ってるとおりなのだ。
ほんと、毎晩、夜空が白くなるまでやってるもん、とほほ……

でさ、ドラクエとかのRPGってさ、自分のキャラクタを育てていくじゃない。んで、長い人になると、1ヵ月も2ヵ月も一諸に冒険したりするよね。その上、自分の好きな名前がつけられるから、完全に友達（なかには恋人）になっちゃうじゃんか。
だもんだから、もう、これでおしまいかなってところになると、わしー なんだかさみしくなっちゃって、そっから先に進めなくなっちゃうんだーー。
わかってもらえるわよね。この気持ち。
だからドラクエIIIでもずーっとネグロゴンドの洞窟でレベルアップしてみたり、それまで来たダンジョンや塔の宝箱をもう一度調べたり、あと、モンスターに宝物出させたりしていじめてんの。

ファイナル・ファンタジーでもEndマークをみるのが辛くって、ぐっすん。

んー、でも1年も2年もゲームにかかっちゃうともっと別れが辛くなってしまふ。
かといって、すぐ終っちゃうのはもーっとやだ。

なんかEndlessでおもしろーいゲーム、つくってもらえないんだろか。

わし、RPGにはチェック厳しいかんね。まず、キャラクタがかわいくないと×だし、ほんの少しでもアクションが入っちゃうのは論外！
わしって、わがまま？

うーん、うーん、いろいろ考えるとMSXのほうがファミコンよりスんゴイゲームがやれそうな気がすんだけどなーー。

みんなもそこんとこ期待してるらろ、んなっ!!

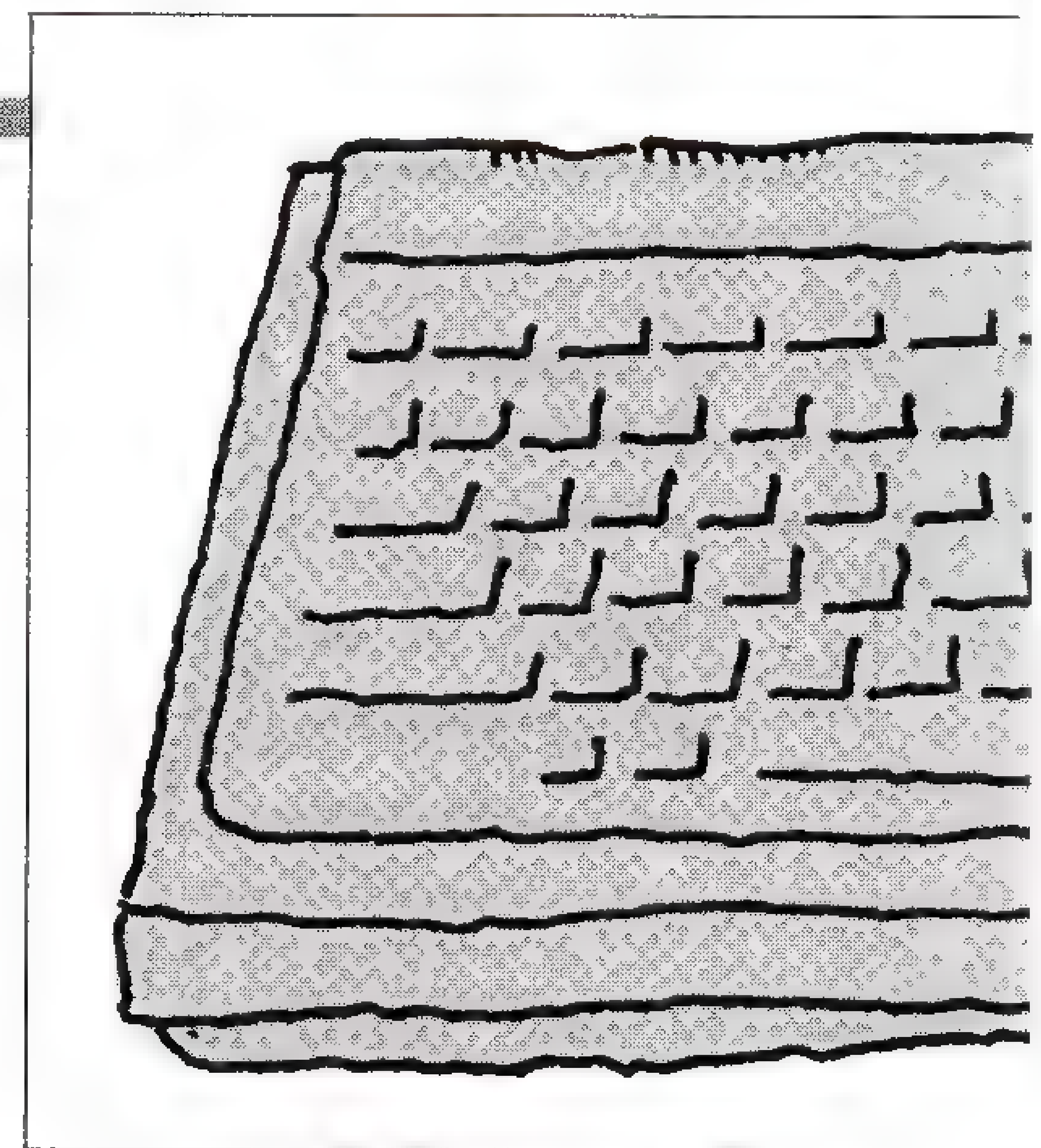
（王子ビンビン物語はウルトラ楽しみにしてんだぜ。）

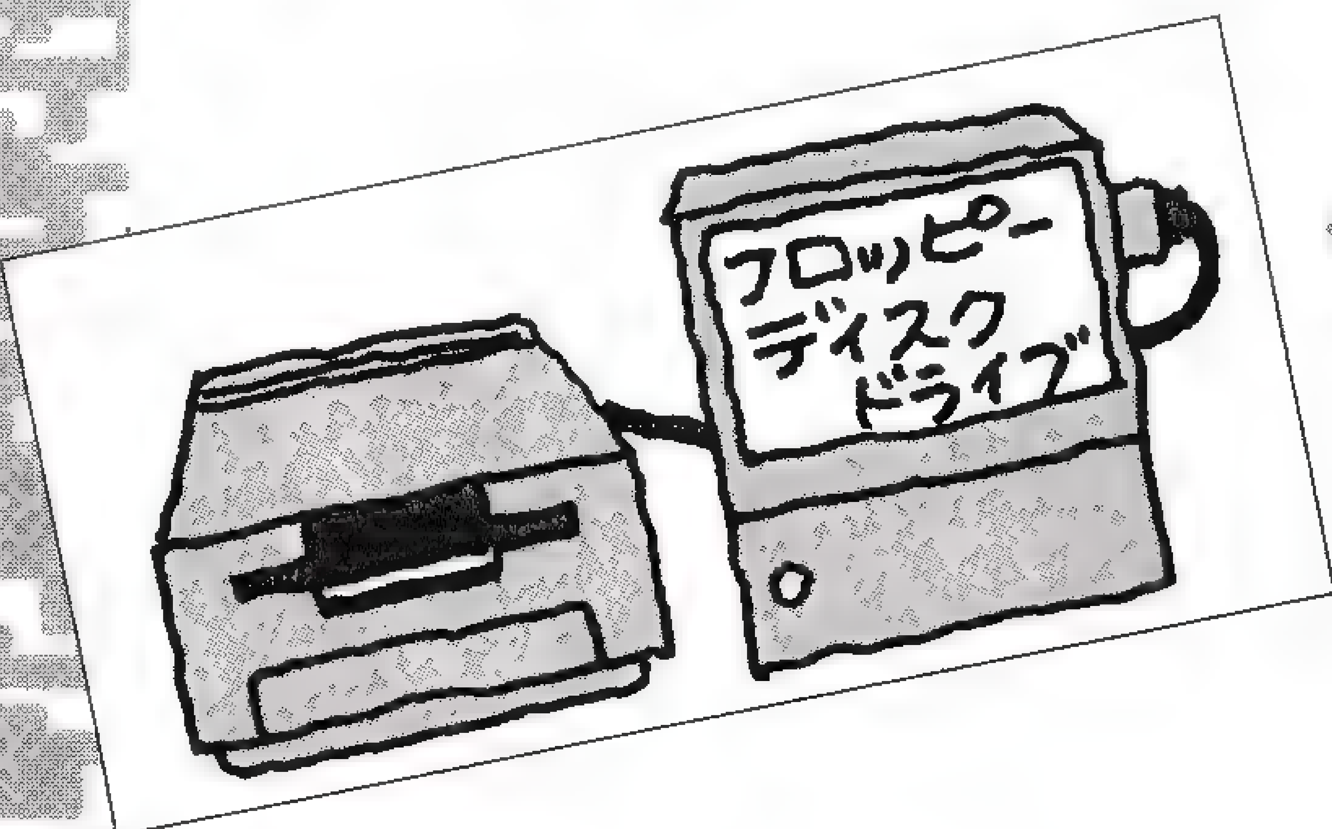


ゲームだけに夢中になっている君も
プログラムだけしか打たない君も
読んでみなはれコーナー

周辺機器ってどんなものがあるの？

MSX本体



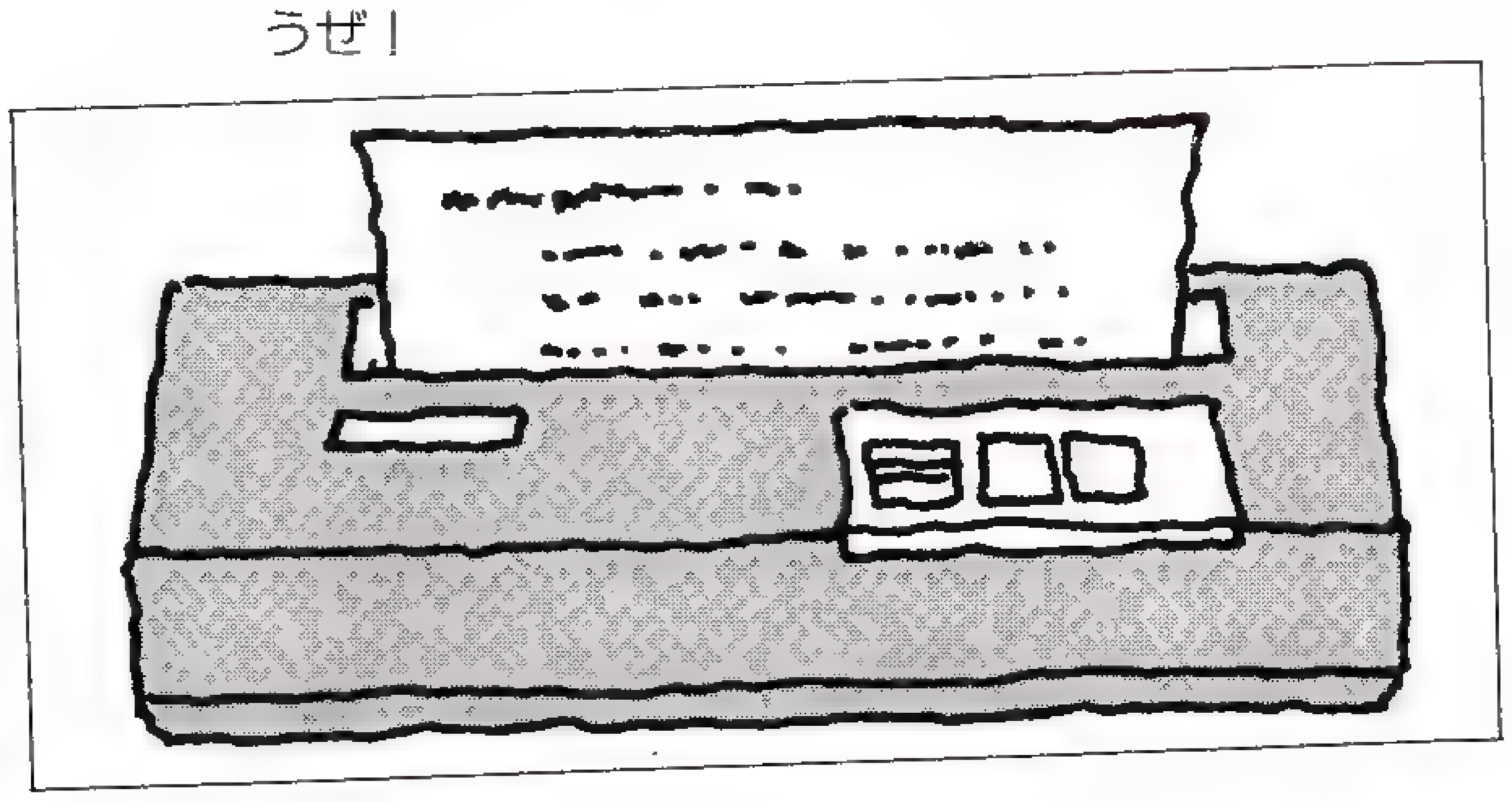


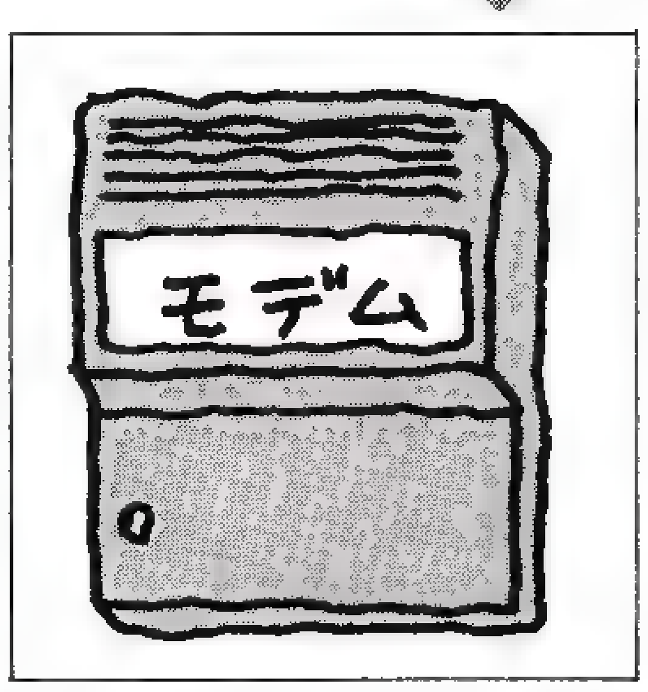
①FDD

いろいろな事がイッパイ記憶できて、欲しいデータを瞬時に呼び出すことができる。その上安全・確実、ゲームの途中でセーブできたりもしちゃう。これさえあれば、ちょっとしたビジネスユースにも使えちゃう。まだFDDを持ってない君は、このコーナーをしっかり読んで、そしてお父さんをおだててFDDを買ってもらっちゃおうぜ！

②プリンタ

プリンタが無いと、MSXの力を100%発揮できないぞ。例えば、ワープロの文書を打ち出すのはプリンタの役目だし、データベースの検索結果や表計算ソフトの計算結果を見るのにも便利なものだ。プログラマーを自称しているキミには、リストをプリンタに打ち出してからチェックするととても見やすく、いろいろ書き込めて便利だよね。



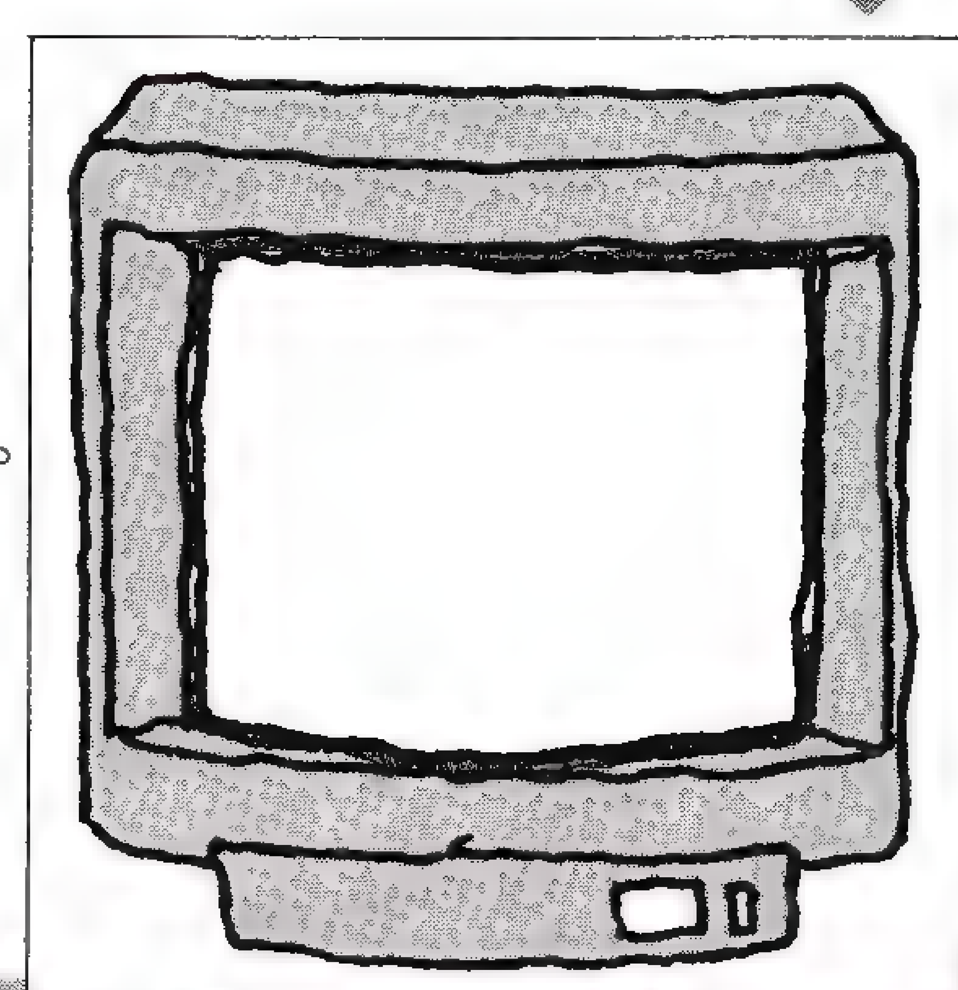


③モデム

今はやりのネットワークにアクセスするためのもの。これを電話線と接続すると、キミのMSXがデータベースや大型コンピュータの端末になったりするんだ。ネットワークゲームといって、電話回線を通じて人間同士が闘いのドラマを繰り広げる今までのゲームの概念を打ち破ったものにもチャレンジできるし、BBSという電子掲示板にアクセスすると、日本中・世界中のパソコンの機種をこえた友達の輪を作ることもできちゃう。とってもすすんだすぐれものだ。

④モニタ

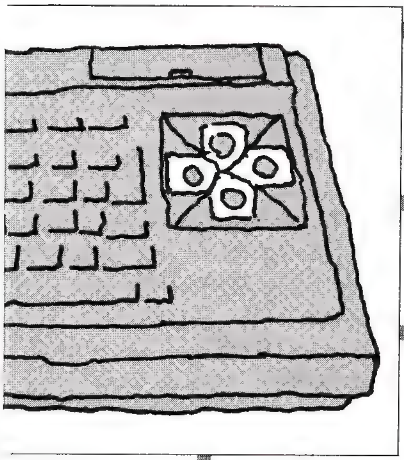
MSXは、いま家にあるテレビにつなげるのが魅力の一つなんだけれど、やっぱり専用モニタはいいよね。MSX2は、RGBマルチ端子を装備しているから、グラフィックは断然綺麗だ。サウンドだって、ステレオ出力やサラウンド対応のものを使うと、いつもよりグッといい音に聞こえるぜい。



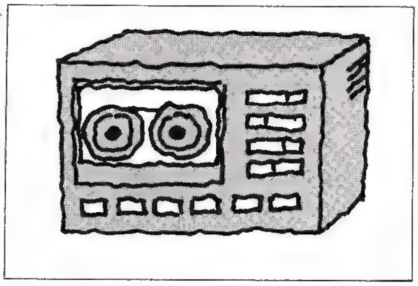
MSXっていうコンピュータは、他のパソコンと違って松下、ソニー、サンヨー、ビクターといった家電メーカーが作っている。だから、周辺機器も家電を意識したものがとっても多いんだ。その昔パイオニアがMSXを出していたころなんて、LD(レーザーディスク)が周辺機器としてラインナップされていたんだ。なんてこともあって、MSXにはAV(Audio/Visual)用の周辺機器が豊富に出回っているんだね。もちろん、FDDやプリンタ、モデムといったような、コンピュータ周辺機器も一番種類が豊富なんじゃないかな。というのは、MSX規格は全てのMSXコンピュータに互換性があるので、A社のMSXを持っていてもB社、C社といった他社のMSXコンピュータの周辺機器も接続することができちゃうんだ。

MSXっていうコンピュータは、キミ自身のニーズに合わせて組み合わせて使うことを前提に設計されているから、余計な機能が付いているマシンが少ないんだ。2つあるスロットに周辺機器やソフトを接続することによって、君のMSXはどんなことでもやってのけてしまう。ここでも規格の互換性は大きなメリットを発揮するんだ。A社のMSXを持っている君が、B社独自に出している周辺機器を使いたい場合、カートリッジに差し込むだけでOKなんだ（一部特殊なインターフェースを必要とするものもあります)。

ゲームに夢中になっている君も、プログラムを作っている君も、是非このコーナーを読んで、もう一度キミ自身が何をしたいのかを考える機会になればいいなあと思ってこんな企画を考えてみました。

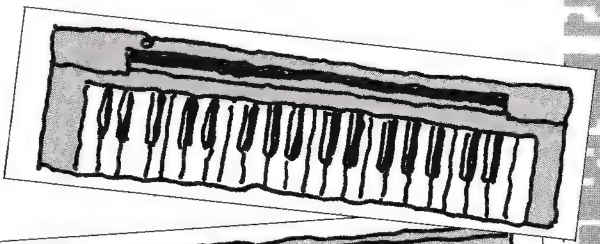


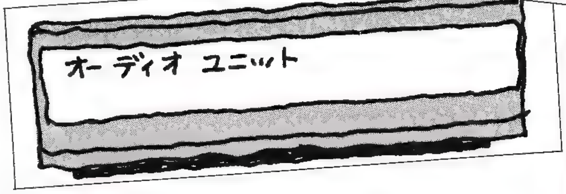
⑤レコーダ



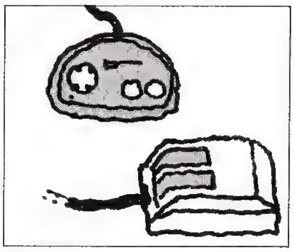
やはり外部記憶装置の主流をしめているのはデータレコーダ。普通のカセットテレコでも代用できるけれど、専用のレコーダには大切なデータを扱うためのいろいろな工夫がなされているんだ。

⑧Audio関係





キミのMSXがシンセサイザーに早変わりしちゃう。最近ではFM音源対応のものが多くなりつつあるので、かなり複雑な音やリアルな音でも作れちゃうんだ。
ソフトと一緒に使えば、キミの作った音色をディスクに保存させておいたり、キミの作った音でコンピュータに自動演奏させることもできちゃう。最近ではこれらFM音源に対応しているゲームなんかも登場してきたぞ。きっと凄い迫力なんだろうな……。

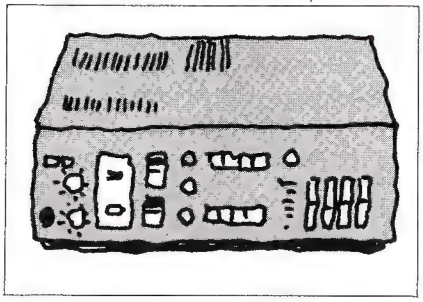


⑥ジョイパッド, マウス

ゲームをしたりするのにとても便利なジョイパッド。キーボードでアクションゲームをやっていると、つい興奮してスペースキーを壊しちゃったなんてことにもなりかねないもんね。
マウスはグラフィックには欠かせないものであると共に、ビジネスソフトにも対応しているものが多くなった。机の上をころがして、ボタンを押すだけで入力できちゃうんだから、キーボードアレルギーのお父さんなんかが見れば泣いて喜ぶ新兵器じゃないかな……。

⑦Video関係

映像の方だって負けてはいないぞ。今やビデオが一般に普及している時代、そのビデオレコーダ・メーカーがMSXのメーカーであることが多いので、周辺機器にも力をいれている。ビデオテロッパーを使えば、ビデオの編集中にスーパーをいれたり、テロップを流したりできちゃう。また、CGとビデオ画面を重ね合わせたスーパーインポーズ機能なども付いているんだ。一味違ったオリジナルビデオを作ってみたいむきにはうってつけの一台。



From Letter 初めて便りを、する者でありますか、きっ聞いて下さい。僕の町には本屋さんが一軒しかありません。しっしかも、MSX応援団も一冊しかきません。しかし、その一冊も一月号で姿を消しました…。 茨城県 田舎人 ♂

MSXに 非常に関係が・だいぶ関係が・少し関係が・ある話

明日なきジョーの明日のMSXを考える

田嶋秀秋
PROFILE　首都圏下の某ソフトショップ店員。28歳。そのするどい意見はパソコン業界編集者をうならせている。

～最終回～

●MSXの利点について考えてみよう

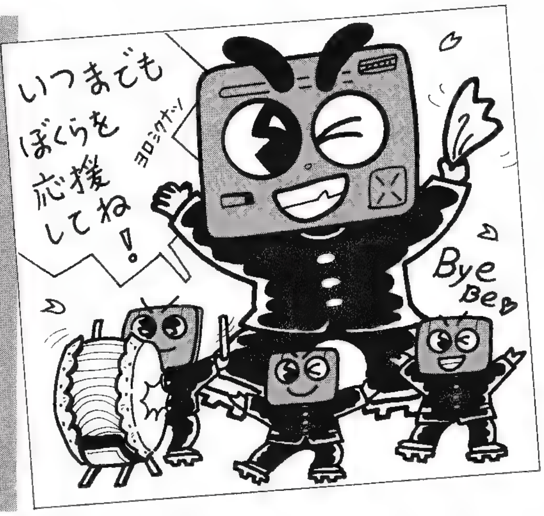
とにかくパソコンの世界は、数の多いものが圧倒的に有利なんだから、あるマシンを定着させるには、全精力を傾けて、ひとりでも多くのユーザーをふやさなければならない。だからMSXももし次の一手をうつならば、この指とまれ、といって多くの人々が集まってくるようなものでなければならない。そんな気持ちが、今までの、僕の発言のもとになっていたのだが、それじゃあ、次の一手とは関係ない今のMSXユーザーはどうなるんだ、ということになると思う。そこで前回に書いた大作戦のうちのひとつ、ソフトハウスによるゲームコンテストについてもう少し詳しく述べてみよう。

●これは凄い、といえるようなオリジナルゲームを

以前この欄でPC-ENGINEについて述べたことがあったけれども、今年に入ってから意外と販売実績が伸びているのだという。その理由は、人気ソフトのR-TYPEやネクロマンサーの存在だ。僕はMSXとファミコン、セガ、PC-ENGINEとは、一線を画するものがあると思っているので、べつにアタフタすることはないと思うけれども、ことアクションゲームに関する限りは、PC-ENGINEは今一番のスグレモノといえるかもしれない。しかし、一方で、ドラクエⅢをプレイするつもりならば、ファミコンを持っていなければならない。だからファミコンの牙城も揺るがないだろう。ことほどさように、ソフト！ソフト！ソフト！そしてゲーム！ゲーム！ゲーム！がそのマシンの勢力を決定する。（まぁ当然といえば当然だけど）

そこで、一億円の賞金というのはたしかにオーバーだが、ハードメーカーが連合して、ソフトハウスを対象にコンテストを催して欲しいのである。べつに一般ユーザーをのけものにしているわけじゃないのだが、個人がひとりでゲームをつくってそれがトップレベルのものになるとは考えられないので、とりあえずソフトハウスを対象とする。よくあるのは、ソフトハウスがMSX用に開発したゲームをメーカーの流通部門が買い上げるというやり方だが、これには問題がある。つまり、どこもそれほどリスクを負わないのだ。メーカーはそれなりに実績のあるソフトハウスに開発を打診する（それも他機種からの移植であることが多い）だろうから、一定水準のMSXソフトを手にできていい訳だし、ソフトハウスはある数は必ず保証されているのだから、これも安心だ。しかし、そうした安心感に満ちた世界からは、これは凄い、というようなユニークなゲームは生まれにくいのではないだろうか。

僕たちのMSXについて、今までいろいろ話してきたけど、それも今回でおしまい。この続きを考えるのはキミ達だよ。



●ROMとディスクを組み合わせて、MSX独自のゲームを！

とにかく北から南までこれはと思うようなソフトハウスにみんな参加してもらうためには、賞金が破格であるということと、そのソフトの販売そのほかもすべてソフトハウスに権利があるようにすること。そして、なによりも審査員はキミたちがなるのだということだ。ということは、面白いゲームでないと見向きもされないということ。そうすれば、MSXオリジナルの、本当に面白いゲームがどっと世の中にあふれでることだろう。

MSXならではのゲームということを考えてみると、まずファミコンなどが得意とするスクロールや、キャラクタのスプライトの多用はだめだということ、つまり、アクションものはもちろんのこと、画面の中でチョロチョロ動くようなものはやめた方がいいだろう。

それじゃMSXにしかできないゲームの分野はないのかというと、これはいままで活用してみようと思ったところがなかっただけの話で、次の点があげられる。

①ディスクは上級パソコンなみの容量
②ROMとディスクが同時に使える
③キーボードがちゃんとついている

もしもこれらの長所をふんだに活用するとしたら、データの多いシミュレーションゲームで、しかも静止面でありながら面白さのあるアドベンチャーを組み合わせたマルチプレイヤーゲームになりそうだと思うのだが、どうだろうか？　どこかでつくってくれないかな？

まぁ、こんな大がかりなコンテストが実施されることはないだろうけれど、今のMSX2のままであっても、まだまだ、可能性が生かされていない部分というものは相当にあるんじゃないだろうか。もしも我と思わんひとがいるならば、ぜひともMSXの可能性を広げるような道を志して、僕たちユーザーをあっといわせるようなゲームをつくって欲しいものだ。

やぁ!!　なにをかくそう、私が手代くんだったのだ、わっはっは。ではこれでしつれいする、はずはなかったのである。で僕の友達の話だが、父がいきなり「おまえ、こんな本に、興味をもったのか」と、いったから、「前からぢゃないか」と、い（つづく）　From Letter

非常に関係が・だいぶ関係が・少し関係が・ある話

MSXに

ソフトで語るMSX VOL.4

小林智

アドベンチャーって何だろう？ は〜りぃふぉっくすの巻



●アドベンチャー・ゲームというジャンル

久しぶりにファミコンのソフトでも買ってみようかと大手カメラ店の売場を訪れてみた。

結局なにも買わないで帰ってきたのだけれど、ちょっと感心したことはあった。ゲームのパッケージをきちんとジャンル分けして展示してあったのだ。ジャンルというのはアクションとかロールプレイングとかアドベンチャーとかいう、ゲームの分け方のこと。

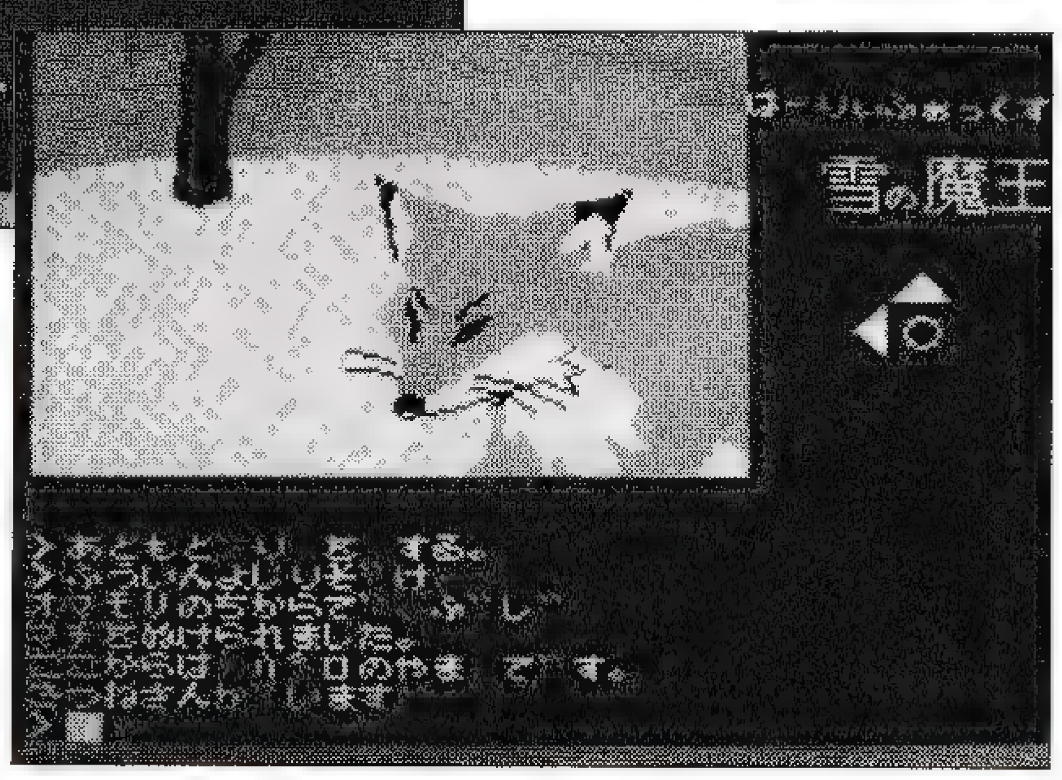
パソコン・ゲームの創世期には、パソコン雑誌にさえ『ロールプレイング・ゲームとは画面が上下または左右に流れるゲームのことで、代表作にゼビウスがある』なんていう記事が載っていたことから考えると、本当に今は「ゲームの時代」なのだろう（ちなみにこれはスクロールとロールプレイングを勘違いして書かれたものだ）。

だけどこれだけ一般の人がロールプレイングとかアドベンチャーとか、ゲームをジャンル分けしてとらえているようだと、アドベンチャー・ゲームという呼び名を改めるべきなのではないだろうか。いわゆるアドベンチャー・ゲームほど「冒険」という訳語の意味からほど遠いものはない。ファミコンのアドベンチャー・ゲームを例にとっても、そのほとんどは推理ゲームであって、遊ぶ小説とでも呼んだほうがいいものばかりだ。冒険という言葉の持っているワクワクするイメージはロールプレイング・ゲームにこそふさわしい。だから人によってはロールプレイング・ゲームはアドベンチャー・ゲームの変形としてとらえる場合もある。

そもそもこういう名前がついたのは、元祖アドベンチャー・ゲームが『アドベンチャー』というタイトルだったからで、ようするに『アドベンチャー』のようなゲームという意味なわけだ。冒険ゲームという意味ではないわけだ。だから、本家の『アドベンチャー』なんか知らない人達がほとんどの日本では、新しい名前を考えたほうがいいのではないだろうか。何も知らない子供が地味な推理ゲームを買って「どうしてこれが冒険なのだろう？」なんて、悩まなくていいように、だ。



◀彼女は「さとみさん」。多分、一番最初に出会う人物。グラフィックができていく間待っているのも結構楽しいものなのだ。



▶オマモリでマチをぬけるとパロのやま。ここで出会ったキツネさんです。「ココーン、コン」キツネ同志、キツネ語で話しましょーぜ。

●MSXのアドベンチャー・ゲーム

それはさておき、MSXに話を戻そう。MSX初期のアドベンチャー・ゲームといえば、ぼくは『はーりぃふぉっくす』を思い出す。今でも『うる星やつら』や『めぞん一刻』などでMSXのアドベンチャー・ゲームならここ、といわれているマイクロキャビンの作品だ。

『はーりぃふぉっくす』はかわいいきつねが主人公のメルヘンタッチのゲームで、それこそ冒険という言葉の持つ荒々しさとはほど遠いものだ。もっとも、冒険という言葉の持っているロマンティシズムは溢れていますけどね。

当時MSXにはアドベンチャー・ゲームというのがほとんどなくて、ユーザーにとってはまちかねていたタイプのゲームで、かなりヒットしたんじゃないでしょうかね。

もともとアドベンチャー・ゲームというのは、データ量で勝負というところがある。こちらが打ち込んだ（あるいは選択した）コマンドに対して、とおりいっぺんでない言葉が返ってくれば嬉しいし、きれいなグラフィックがいっぱい入っていると、これまた嬉しい。さらに、ストーリーを複雑にしたり、メッセージの量を多くしたり、とゲームとしての完成度を高めていくと、自然とメモリが必要になってくるわけだ。当時のMSXゲームはそれほどメモリがあったわけじゃないので、アドベンチャー・ゲームはなかなか作られず、作られたとしてもチャチなものが多かったわけだ。

そのなかでは『はーりぃふぉっくす』はかなり健闘していたように思う。

それにしても、アドベンチャー・ゲームという呼び名はどうにかならないのだろうか？

From Letter　ったそうだ。どこをパパさんが見ていたのかというと、Hソフトニュースだったんだと。だから、Hソフトニュースはいけないぞと。（ちなみに、私は、えっちが大好き！）　青森県　手代くん　⇧

非常に関係が・だいぶ関係が・少し関係が・ある話

MSXに

僕の アニメ 特撮 日記⑩

大徳哲雄

ゲームでもおなじみのこの2作。さて映画の方は…。

●ラムと結ばれるのは誰だ!?『うる星やつら』

『うる星やつら』と『めぞん一刻』の映画を観た。

共に『完結篇』と銘うってある。『うる星やつら』はTVシリーズはとうに終了し、映画としては5作目ということで、とうとう今回の映画で完結篇となったわけである。

『めぞん一刻』の方は、TVシリーズの終了とほぼ時を同じくして完結篇をむかえるというわけである。

今回はこの2本の映画について語ってみよう。

さて、『うる星やつら・ボーイ・ミーツ・ガール』の方はなかなか面白かった。今回の映画は今までの4作が原作のマンガとは違ったオリジナルストーリーだったのに対して、マンガ本編の『うる星やつら』の最終章をアニメ化したものである。

なぜ、『完結編』で原作に沿った形のアニメとして作られたかというと、『オンリー・ユー』『ビューティフル・ドリーマー』『リメンバー・マイ・ラブ』『ラム・ザ・フォーエバー』と映画版はオリジナルとしてマンガとは違った『うる星やつら』の世界を築き上げてきており、それはそれでよいのだけれど、あまりにマンガ本編の『うる星やつら』とは異った作品になってしまったのではないかという反省があったからである。もう一度マンガ原作の『うる星やつら』の世界に立ち帰ろうというわけである。今回の映画はそのような考えに基いて製作されているだけに、たしかに原作を尊重して作られており、その上でアニメーション的に面白く見せようと作られている。しかし僕のようにオリジナル版の映画の『うる星』にもそれなりの愛着のある者にとっては、「一体どんな話になるのか?」というハラハラドキドキがなかった分は少々淋しい思いがしたのだった。

ストーリーは、闇の国のルパという美青年がラムのいいなづけとしてラムたちの前に現れるのだが、もちろんラムは承知しない。またルパには本当は彼が愛する少女カルラがいた。しかし、ラム、あたる、ルパ、カルラは4人とも一筋縄ではいかない性格の持ち主、お互い同士の誤解が元ですさまじい四角関係になってしまうのだ。はたしてラムとあたる、ルパとカルラは最後にふさわしくめでたく結ばれるのか…!? どうぞ御覧あれ。

●めぞんキャラ総登場『めぞん一刻』

そしてもう一つ『めぞん一刻』の方だが、残念ながらあまり感心しなかった。

TVシリーズの方が響子と五代の結婚が決まるというところで話が終了するので、この映画は、その後の、結婚式の2日前の一刻館の話となっている。一刻館では響子と五代の結婚前祝いパーティが行われることになっている。一刻館を訪れる『めぞん一刻』を彩った様々な思い出の人々。しかし、肝心の響子がなかなか帰ってこない。そして五代は、他の住人から響子が誰かからの手紙を待っていると告げられる。夜遅く響子は帰ってくるが、一刻館の祝宴は益々盛り上がり、五代は響子に手紙のことをなかなか訊くことができない。が、とうとう五代は響子から手紙の内容を知らされる。

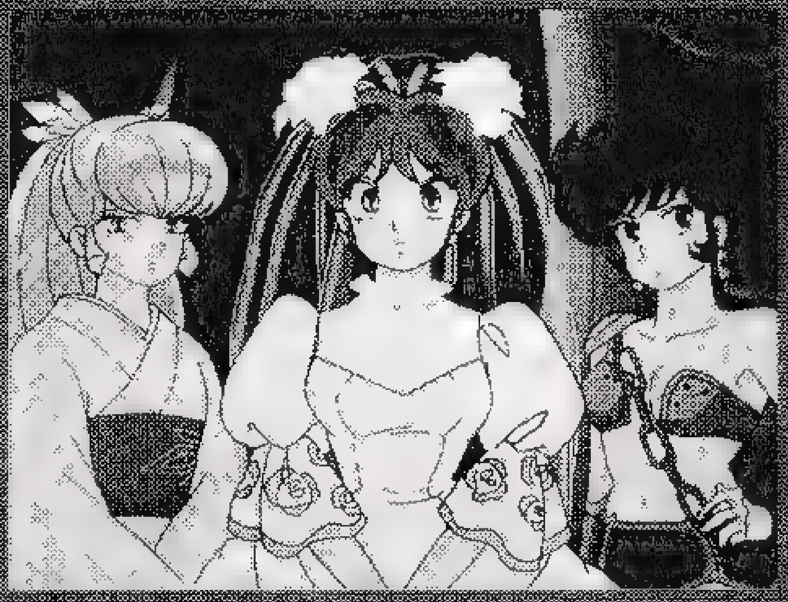
映画全体が一刻館の中だけで展開するため、どうしてもアニメーションとしての広がりが感じられないのだが、めぞんキャラが総登場し、にぎやかな一幕物として考えれば、それなりに楽しめる。

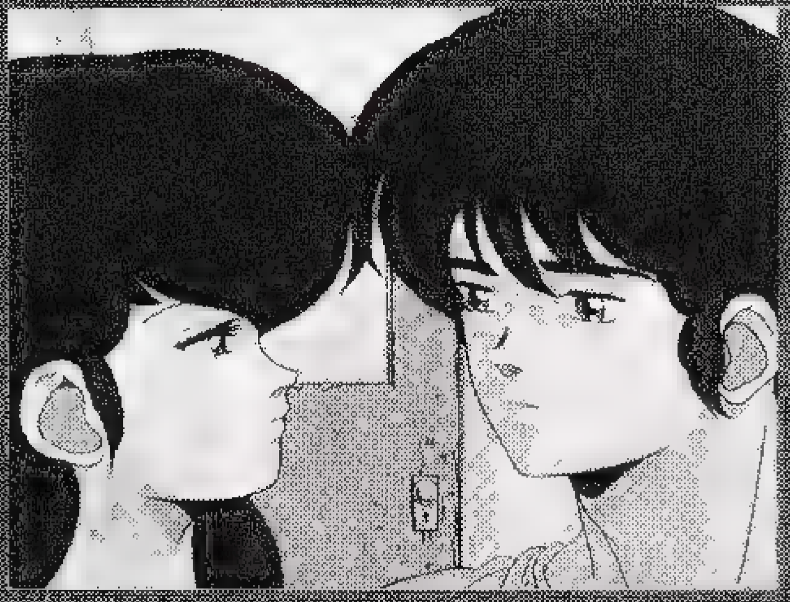
そして、ラムちゃん、響子さん、長い間ごくろう様でした。

また、いつかどこかで僕たちと会って下さいね。









ちなみに「MSX版」で出してもらいたいソフトは、セガマスターシステム、マークⅢ用の「ファンタジースター」です。これはどこをとっても感動もんです。ぜひMSXユーザーにも味わってもらいたい一作です。　千葉県　桃之助 ♂

From Letter

THEプロ野球
激突ペナントレース

●プロ野球FAN～テレネットスタジアム～／●Victorious NINE II～高校野球編～

完全攻略マニュアル







5月号スペシャルとじ込み企画

PART.1

激突 THE プロ野球 ペナントレース



コミカルな動きとリアルなゲーム内容の本格的野球ゲームが出た!!

こんな野球ゲームを待っていた!!

こんなゲームが欲しかったんだよな〜、つ一野球好きのMSXユーザーの声が聞こえてきそうなゲームが誕生した。この“激ペナ”がそれ！用途に合わせた5つのモードと実戦さながらのリアル&スピーディーな試合展開で、かなり本気で遊ばせてくれる。SCC搭載で臨場感もバツグン、その上3等身キャラのカワイイこと。メインモードとなる「ペナント」レースを、最高の130試合に設定しても、飽きないことを請け合っちゃうよ。

ゲームには、それぞれ個性的な6球団が用意されているが、それ以外にも自分で新球団を作れるエディット機能まで付いている。自分だけのチームが優勝すれば感激もひとしおだ。



春がやってきてプロ野球の開幕とともに、スゴイ野球ゲームがMSX版でついに出た!! キミのキー操作ひとつで、ユカイなキャラが本格的なプレイを見せるぞ。

MSX2
メガROM
VRAM64KB
コナミ
☎03-264-5678
5,800円(5月19日)

セレクトモードは5つあるぞ

“激ペナ”には5つの楽しみ（モード）がある。１プレ、2プレ、ペナントモード。まあ、この辺まではア・タ・リ・マ・エ。

なんと、自分だけのオリジナルチームが作れる、「エディットモード」まで付いていたのだ!! ガ〜ン、ウレP〜！友だちの名前を借用して、自分のチームでペナントにのぞめば、気分はもうツツミオーナー。もちろん自分の名前も参加させてしまおう。チームのカンバンのスター選手としてね（ちなみにデータ値には上限があって、あんまりバカげた能力は持たせられないのだ）。

プレイに疲れたら、ウォッチモードでゆっくりナイター観戦てのも可能。

どのモードにも、それぞれの持ち味ってヤツがあるのだ。

①VSコンピュータ



初めてゲームを手にして、テクを磨くにはもってこいのモード。一定レベルに達すると、ワンパのコンピュータじゃもの足りなくなるけどね。

②2Pモード

最高に燃えるのがこのモード。実力伯仲の友だちと一戦交えれば、キーを操る指先にもつい熱が入るもの。格下の相手には強力球団をゆずろう。



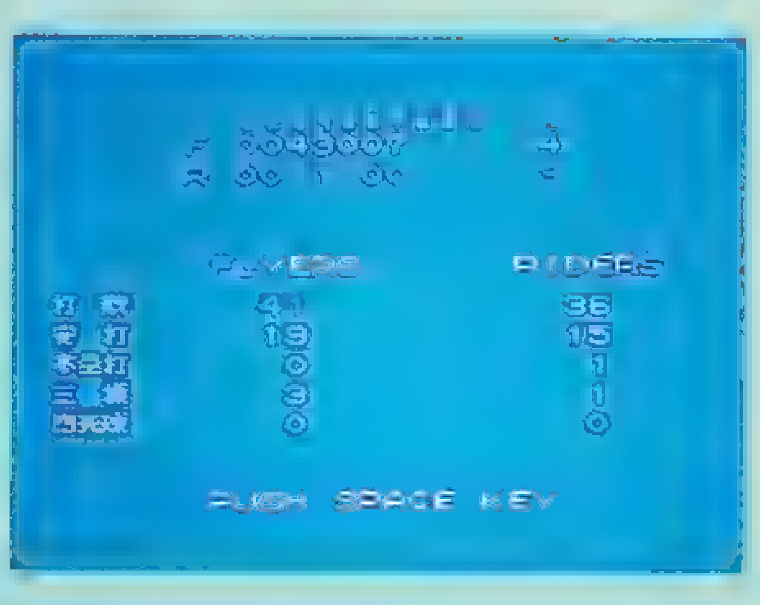
※画面・データ等は開発中のものであり、変更される場合があります。

実録 ペナントモード挑戦!!

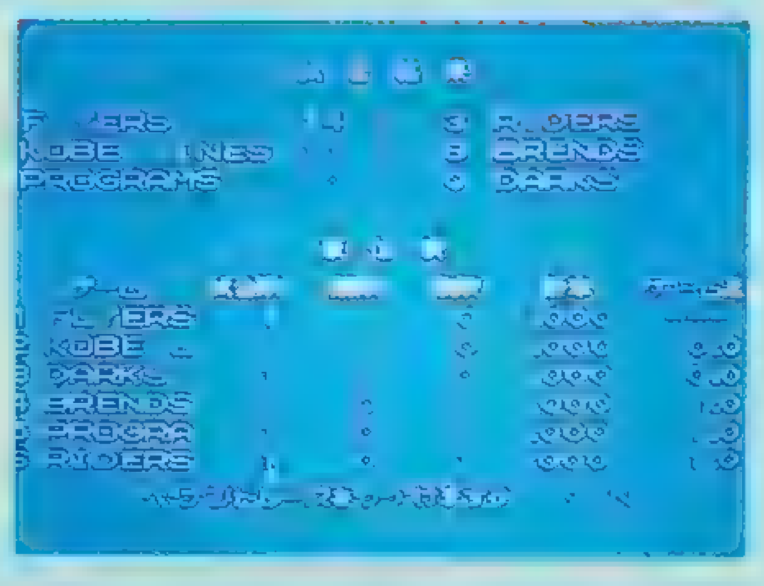
　ペナントレースを制して、感動の胴上げシーンを見てみたいっ!!　という一心で、このモードに挑戦してみた。試合数は最短の5試合。Myチームは、恐怖のミサイル打線を持つフライヤーズ。こりゃ、楽勝だぜい!!　と思いながらスペースキーに手をかけたのだが……。
　第１戦の相手は、強剛プロ



グラムス。とはいっても、我が打線の敵じゃないと思っていたが、序盤は意外な苦戦。



敵エース・じゃんぷの速球につまって、凡打を繰り返すという展開になってしまった。でも、じゃんぷがへバってからはもう余裕。一気の大量得点でコールド勝ちだ。
　さすがに2〜4回戦は、圧勝というわけにはいかなかったが、それでもあぶなげない勝ち方。いよいよ宿敵フライヤーズと優



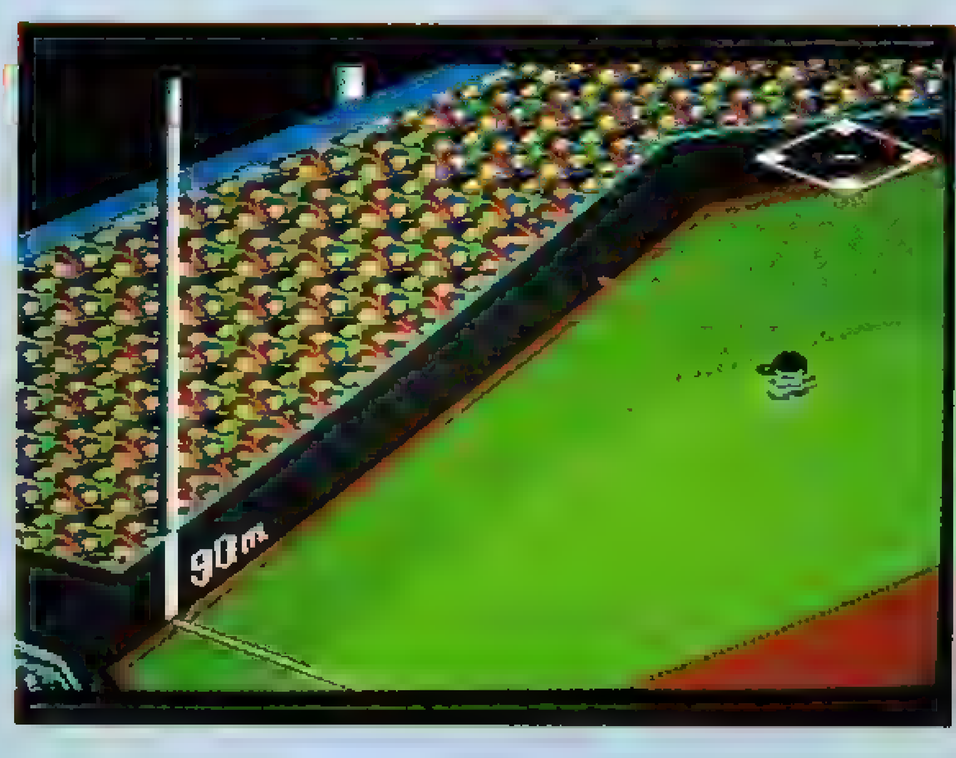
勝をかけた大一番。しでんかいが打ちこまれ大苦戦したが、打線爆発逆転勝ちをおさめた。



画面の切り替え時に注意!!

▶自分が守備の時、内野から外野への打球が飛んだら注意するべし！フラフラっと上がったフライを追っていると……。





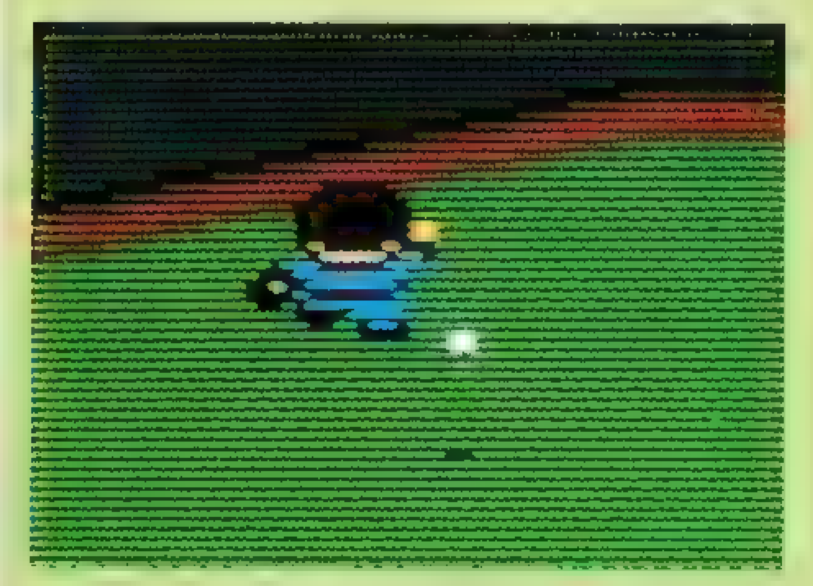
◀突然画面が切り替わり、一瞬だが画像が消えてしまう。で、ついついイージーフライをポトリ…なんてことになりかねない。

噂の珍プレー集

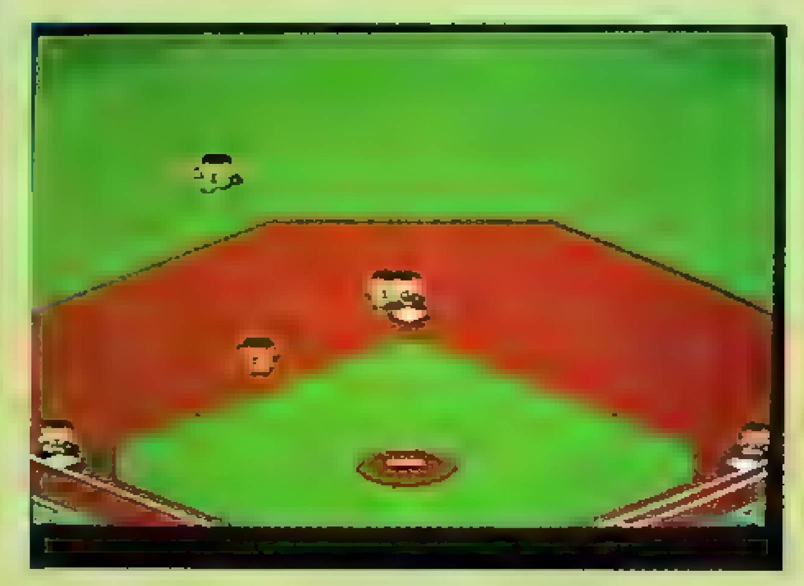
　"激ペナ"には、実戦でも時おり見かけるユニークプレーや大チョンボまで入っている。痛い失点にカリカリしないでシャレとして受けとめよう。



▲２死一二塁、センター前に飛んだ打球をバックホーム！　ところがこれがとんだ大暴投。ゲゲッ!!

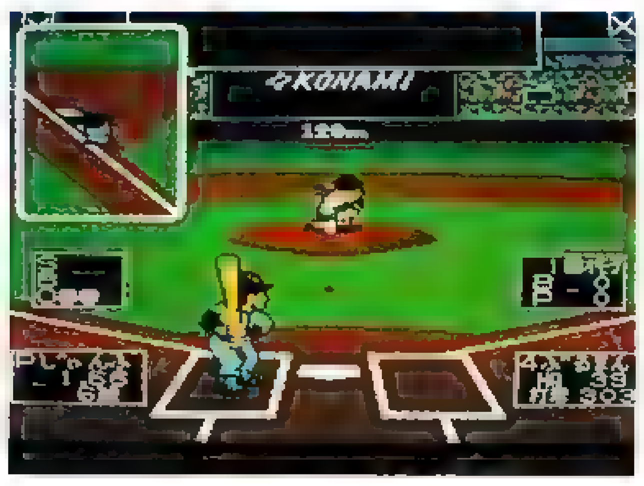


▲フェンス直撃の大飛球！　ムダのないクッションさばきで内野に返球、が、おいおい、反対向いて投げんなよなっ。



▲飛び出した走者を狭んだが、走者は予想外の反転。慌てて無人の二塁に送球してしまい、ボールは外野に……。

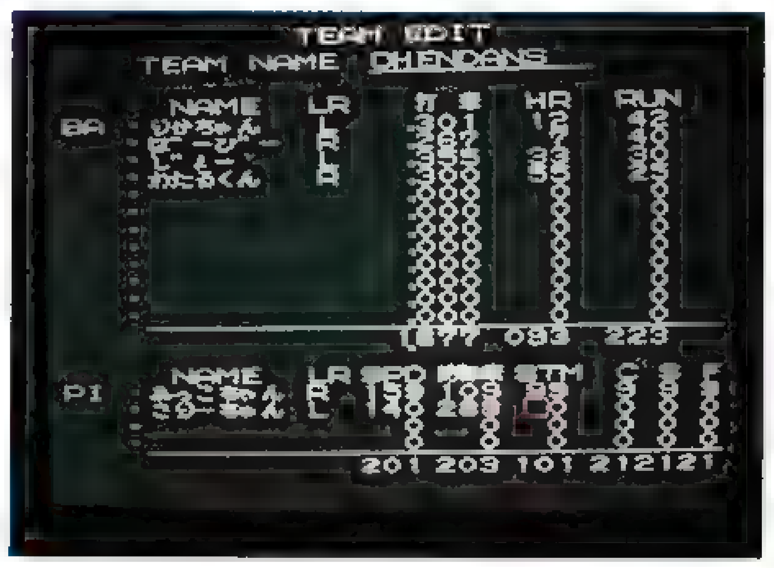
③ペナントモード



　このゲームのメインになるモード。全参加球団の中から最高勝率を競うのだ。
　最少5試合（つまり自分以外の参加チームと１試合ずつだ）から、最大130試合までシーズンの長さは好みに合わせて自由にセレクトできる。
　長いシーズンを乗りきって優勝した時は、ちょっとした感激モノだぜ!!



④チームエディット



　これが噂のエディットモード。チームの総ポイントを各選手にふり分けて、自分だけのチームを作るのだ。不満だったら何度も作り直せばいい。

⑤ウォッチモード

　自分でのプレイに疲れた時は、コンピュータ同士の対戦を楽しもう。本番さながらの白熱プレイの連続だ。各チームを研究するのにも役立つぞ。



MSX応援団直伝

必勝テクニック伝授

ここを磨いて差をつけろ!!

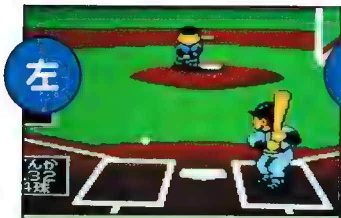
アクションゲーム同様、スポーツゲームも自分にテクがないと虚しいもの。特に相手のあるものだから悔しさもひとしおだ。そんなキミ、ここを磨け!!

投 手力の充実こそ優勝の最短コース

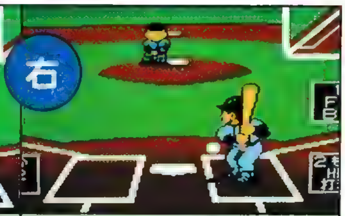
なんてったって野球で一番大事なポイントは投手力。これは本物だろうがゲームだろうが同じことなのだ。という訳で、まずは投球術のテクから磨くべし。特に弱体投手陣を持つチームを選んだ時には、有効だぞ〜!!



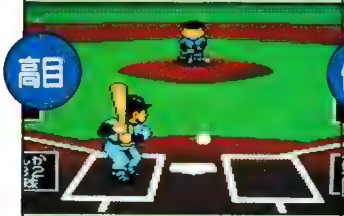
コントロールこそ投手の命だっ!!



▲左方向への変化球。右打者の胸元、左打者の届かないところを狙え!!



▲これは右方向への変化。相手の狙いをはずす時、左右の変化は有効だ。

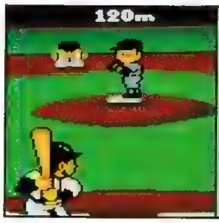


▲ボールが少し大きく見える時が上への変化。フライが上がりやすい。



▲これは落ちる（低目）球だ。速球で投げると面白いほど三振が取れる。

基本的にいって投球術は、スピードの変化、高低の変化、左右の変化という3つのファクターで成り立っている。この3つの変化を織りまぜて、いかに相手の読みをはずすかが投球術成長のポイント。この場合、ボール自体のキレよりもコントロールが大事。遅い球を速く見せる方法なんていくらでもあるからね。



◀プレートの左右も目一杯利用してしまおう。

必勝の投球パターンを作り出せ!!

自分の好みのチームが決まったら、その投手の特徴をまず覚えてしまおう。そして、個性個性に合った投球パターンを作ってしまうのだ。ただし、それもワンパターンでは駄目。すぐに敵に読まれて打ち込まれてしまう。絶妙の配球も、読まれれば棒球だからね。投球パターンは何種類も用意しとくべし!!

▼投手防御力10傑データ

防御力	名前(チーム)	最高速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
1.17	さんとす(B)	160km	71	3	9	4
1.32	しでんかい(F)	160km	43	9	9	9
1.37	りすとあ(P)	135km	90	1	6	5
1.45	ふぇいざー(R)	161km	55	8	8	8
1.53	もとまち(K)	140km	50	5	2	0
1.66	じゃんぷ(P)	160km	66	7	1	1
2.01	さぎさか(D)	160km	99	3	0	0
2.02	げんまい(B)	145km	43	7	7	7
2.04	さんのみや(K)	130km	91	9	9	0
2.09	ぱりだか(R)	130km	82	2	9	0

攻撃こそ最大の防御!! 大量得点ああ快感！

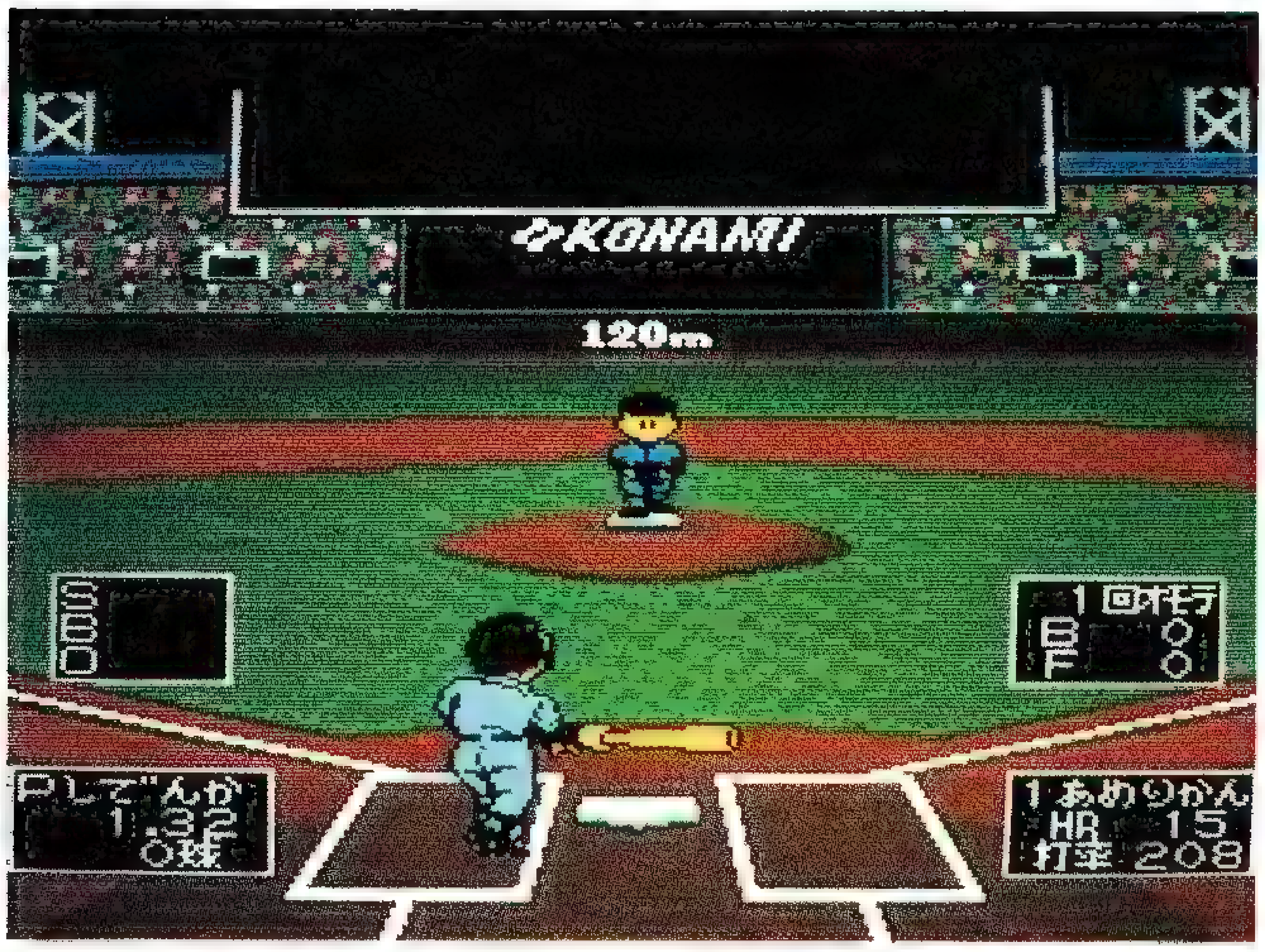
相手に点を取られなきゃ負ける事はないが、ゲームは点を取らなきゃ勝てない。当り前の話だが、打撃技術もモチ重要。データが支配するゲームだからホームランを打つ方法つーのはないが、実践テクはたくさんあるぜ。



スタンスとスイングをマスターしろ!!

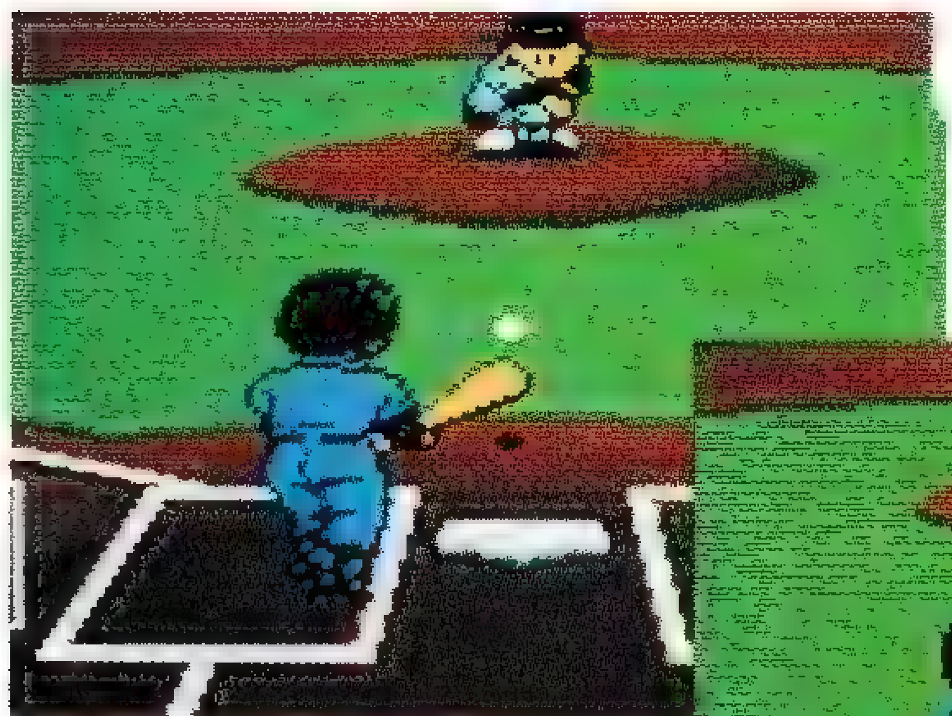
このゲームでは、バッターにボックス内左右いっぱいのスタンスと、上・中・下3種類のスイングが用意されている。この範囲内で、投手の配球を読みきり、ベストポジションでぶったたく訳だ。

もちろんスグレもののこのソフトのこと。コンマ何秒かの差で結果に天と地のひらきがでてきてしまうので、百発百中のベストスイングはハッキリいって不可能。それでも練習次第ではそれに近いテクニックは身に付くぞ//



▲キー操作によって、バッターは矢印の範囲内でボックスの位置、スイングの上下が決められる。相手投手のデータを頭にたたきこんで、ベストポジションで振ろう。頭脳と反射神経が勝負を決めるのだ。

ひっぱり、流しは特訓してでも覚えろ

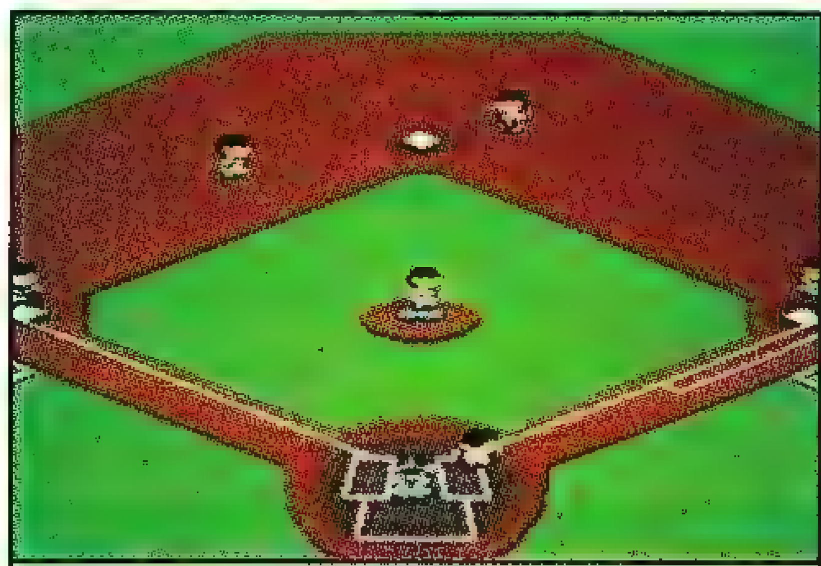


◀ホームプレートの手前でひっぱたくと打球は三遊間（左打者は一二塁間）方向へ飛ぶ。投球がインコースなら、さらにいうことナシ。

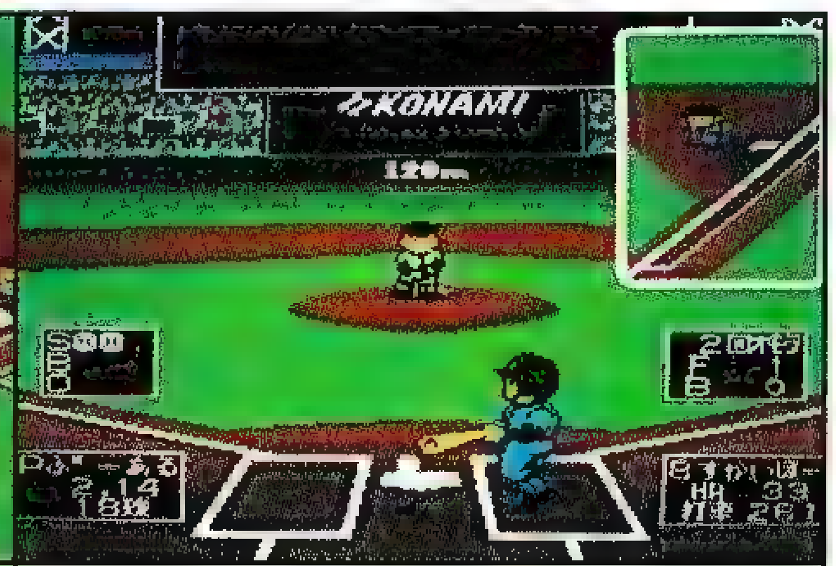


▶流しテクは、ひっぱりよりも難しい。気持ちタイミングを遅らせてスイングすればいいが、ヘタするとバントになってしまう。うう。

打撃テクで基本となるのが、ひっぱり、流しといった打ち分け。ちょっとジミなようだが、これさえ覚えておけばランナーの有無、アウトカウント、打者の能力、etc.あらゆる状況に応じた作戦が立てられる。ブンブンと一発を狙って大振りするばかりが能じゃない。こういった小技のつみ重ねこそ、大量得点への近道なのだ。ランナーの進塁を重視したヒット&ラン、きわどい球をカットして相手投手の疲れを待つというような高等作戦も、基本を充実させた上での話なのだ!!



▲基本テクを覚えたら、三遊間を狙ったバッティングをしてみよう。セーフになる確率が、ムチャ高いぜ!!



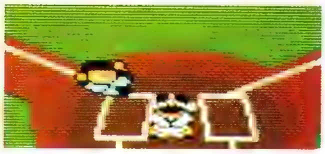
▲球数が増えると投手の失投が多くなる。カット打法でネバっちゃおう。ちょいヒキョーな技だけどね。

▼打撃成績10傑データ

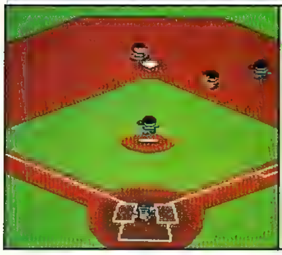
打率	名前(チーム)	左・右	本塁打	走力
0.354	も　あ　い(D)	左	50	2
0.348	に ん じ ゃ(R)	右	14	72
0.342	とむきゃっと(F)	左	37	75
0.337	ぜ　　ろ(F)	右	50	50
0.333	は あ れ い(R)	左	45	82
0.326	し ゃ ど う(R)	右	38	78
0.324	と　ら　い(R)	右	32	36
0.320	き り ま ん(B)	左	31	15
0.310	は り あ ー(F)	右	30	44
0.310	か　た　な(R)	左	11	91

走る野球はエキサイティングな魅力いっぱい

野球だって格闘技！　ボクらにそう思い出させてくれるのは、やはりクロスプレイ時の迫力あるスライディングシーン！　観客席が一番沸くシーンでもある。結果を恐れず前の塁を目指せば、ゲームの興奮度も倍増するぞ。



捕手は強肩ぞろいだが…



◀完全にモーションを盗んで楽々セーフと思いきや、アッという間に送球が……。

このゲームでちょっと驚いたのは、捕手の送球が無闇やたらに速いことだ。これでは、よっぽど足の速いランナーでも、投手がスローボールでも投げない限り盗塁は無理だろう。

けれども連打やホームランで点を取るのも、１試合でそう何度もあることじゃない。なんとか一つでも先の塁に進んで、数少ないチャンスを確実にものにしたい。

そこで考えられるのは、バントやヒット&ランのチームバッティング。野手の送球スピードは、捕手に比べると格段に遅いので、成功する確率はかなり高いぞ！

サードランナーはつっ込め!!



そんな消極策じゃ、もの足りないという上級者のキミなら、ダブルスチールやディレードスチールなどの高等戦術を使ってみよう。対コンピュータ戦では、あまり成功しないが、2Pモードなら相手に牽制のクセなどがあるものだ。意表をついて走り出せば、焦ってミスしてくれるかも。

特にサードにランナーがいる時は、相手のプレッシャーも相当なもの。成功の確率はますます上がるぞ!!

守備力強化だけが失点激減の唯一の方法

野球ゲームが上手いか下手か、一番ハッキリ表れるのが守備力の差だ!!　イージーフライをポトポトやってたんじゃ、投手はへばるし、大量失点でコールド負け、なんてことにも。守備力を上げなきゃ試合にはならないぜ。





打球の方向を読みきれ!

ゲーム初心者が守備力を上げるには、ちょっとしたコツをいくつか覚えるだけで充分だ。まず高く上がったフライの場合、打球音や強制スクロールにあまり惑わされないで、ひたすらボールの影を追うことだ。どこで打球の伸びが止まるか、落下地点はどこなのかが判断しやすいぞ。

もうひとつ。画面がバッティング面から守備面に変わる一瞬の間に、打球の方向を読みきることだ。練習をつんで、反射的にキー操作ができるまでにしよう。あとは何といっても落ち着きがカンジン。

▶打球が飛んだ!! 反射的なカンを働かせよう!!



徹底追求 ～これで今日も楽勝だぜい～

6球団別 パーフェクト圧勝パターン

FLYERS / RIDERS / KOBE LINES / BRENDS / PROGRAMS / DARKS



"激プロ"の概要と、基本的なテクニックはすでにマスターしてくれたかな!? では次に、もう一歩つっ込んで、各チーム別の特徴と、その完全必勝パターンをキミに伝授しよう!!

FLYERS

破壊力抜群のミサイル打線.!!

驚異のクリーンナップトリオ



◀高打率に長打力も兼ね備えたとむきゃっと。

◀不動の4番打者ぜろはホームラン量産!

◀すべてに穴のない5番打者いーぐる。

もし、プレイヤーが中級者以下同士の対戦だったなら、おそらくこのフライヤーズが最強だろう。なにせその打線は他チームとはケタ違い。まさにミサイル打線の名にふさわしい。特に3、4、5番のクリーンナップトリオはまさに驚異。恐るべき長打力。

しかも、下位打線どころか、控えの選手までも他チームの4番並みというから始末におえない。

ただし、上級者同士との戦いになると話が違ってくる。投球術、守備力のレベルが高いと、どうしても投手戦になりがち。小技が苦手なのが落とし穴かも?

FLYERS打線、こう組むのが正しい

FLYERS

	打率	HR
1 ふぉんとむ	.287	24
2 ひえん	.290	32
3 とむきゃっと	.342	37
4 ぜろ	.337	50
5 いーぐる	.307	44
6 はりあー	.310	30
7 たいがー	.283	29
8 すかいほーく	.261	33
9 しでんかい	.150	0
もすきーと	.284	51
らいでん	.275	26
あるはとろす	.274	33
ふおけうるふ	.248	35

これだけの強力打線になると、どこをどうイジってもあまり影響はない。ただ、控えのもすきーとの51本の本塁打数は、ベンチで遊ばせるのがもったいない。7番たいがーと入れ替えてみるのも一考。代打の切り札が欲しいキミは、このままでOK。

必勝のFLYERS、投手リレーはこれで決まり

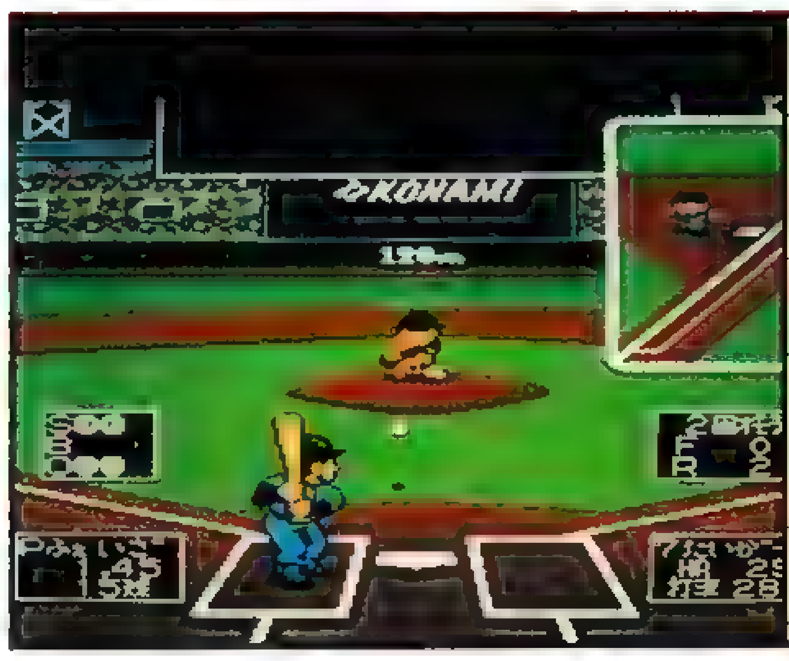
FLYERS

	防御率
しでんかい	1.32
みらーじゅ	2.79
ふぉっかー	2.61
しゅみっと	2.60

エースしでんかいは、多少スタミナ不足。みらーじゅ先発で、ゲーム展開次第で早めにつぎ込むのが、ベストパターンかも。

RIDERS

優勝に一番ちかい強力チームだ



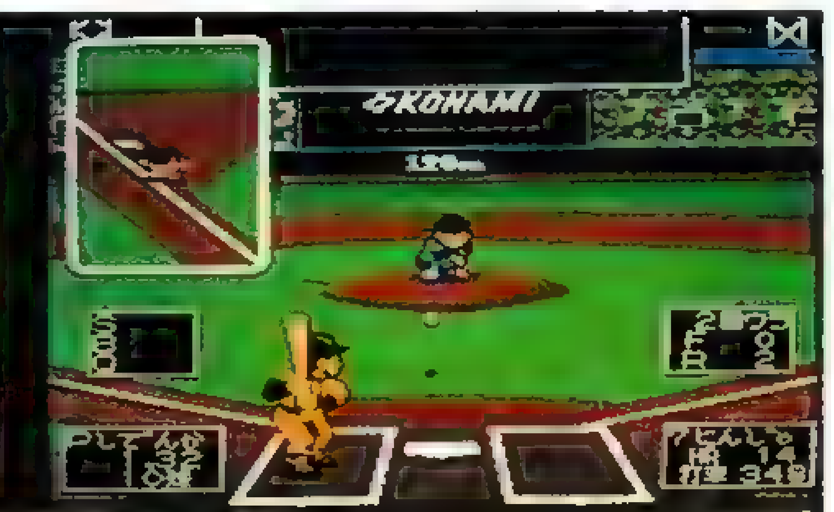
◀安定した実力の持ち主、エースふえいざー。

野球ゲーム通を自負するキミならば、このライダースが優勝の最短距離にいるチームといえそうだ。

切れ目のない打線、俊足ぞろいの上位打者、安定した投手力と、すべての面において、ハイレベルな戦力を誇っている。もしも、打ち合いになったらフライヤーズに一歩ゆずるだろうが、競り合いのゲーム展開なら有利だ！



▲チャンスでたよりになるといえばこの人、4番打者はあれい。



▲下位ながら好打率を誇っているのは、7番にんじゃ。

RIDERS打線、こう組むのが正しい



RIDERS

	打率	HR
1はりけーん	.287	5
2かたな	.310	11
3しゃどう	.326	38
4はあれい	.333	45
5とらい	.324	32
6じいた	.290	20
7にんじゃ	.348	14
8ばは	.254	9
9ふえいざー	.150	0
えりみねーた	.257	12
いんとるーた	.270	6
ふぁらお	.246	10
りくおう	.301	18

比較的、レギュラーと代打陣の成績の差が目立つのが特徴のライダース。スターティングメンバーで戦った方がいいだろう。切り札りくおうは、大事な場面まで取って置くにしても、他の控えは、先発投手がくずれ、継投策になった時に使うべし！

必勝のRIDERS、投手リレーはこれで決まり



RIDERS

	防御率
ふえいざー	1.45
ばりだか	2.09
ほうく	2.25
ぶろす	3.60

投手陣が多少弱いライダース。先発ふえいざーで思いっきりとばし、後は小きざみな継投策がベターだろう。

KOBE LINES

足を使って活路を見いだそう！

関西の某私鉄会社の駅名を選手の名に持つ神戸ラインズ。残念ながら、既成6球団の中ではダントツに戦力が低い。常識的に考えれば、ペナント奪取は不可能に近いだろう。

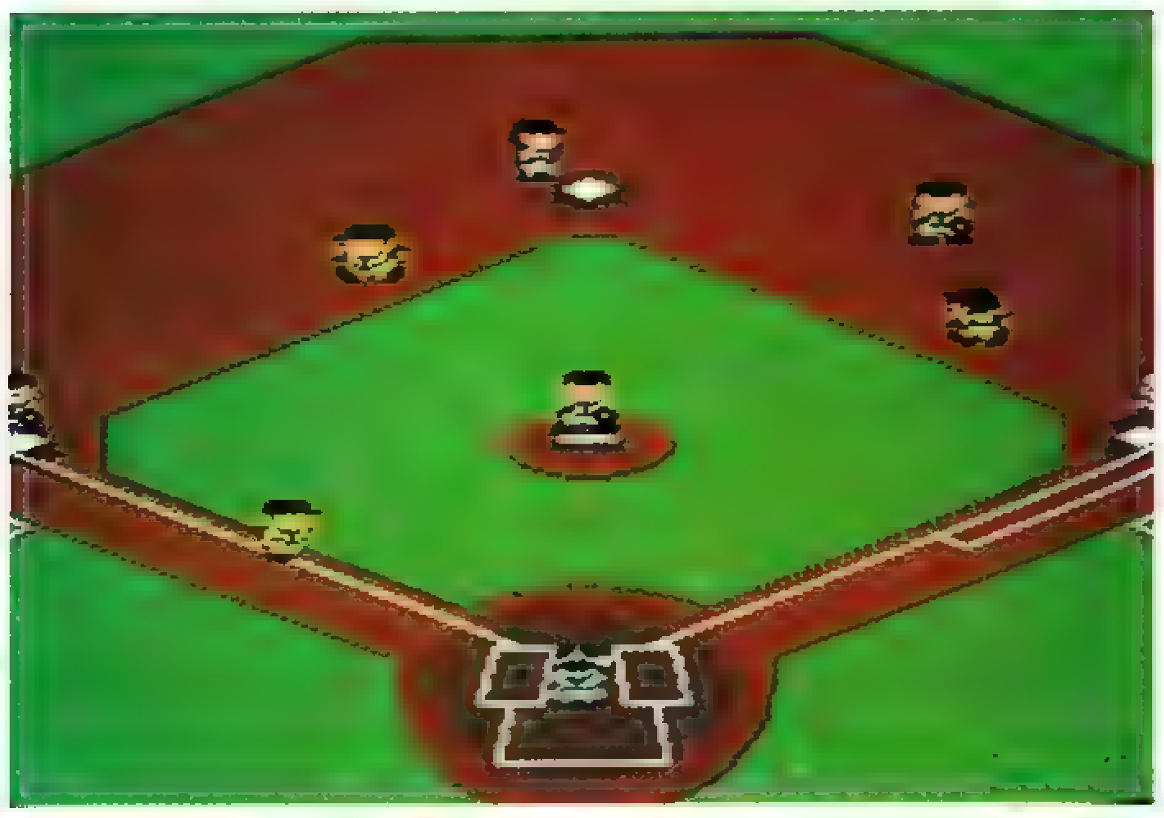


▶終盤までリードを保って、おさえの切り札もとまちに継げ。

上級者が、実力の劣るプレイヤーと対する時のハンディキャップ用の球団くらいに考えておいた方がいいかもしれない。

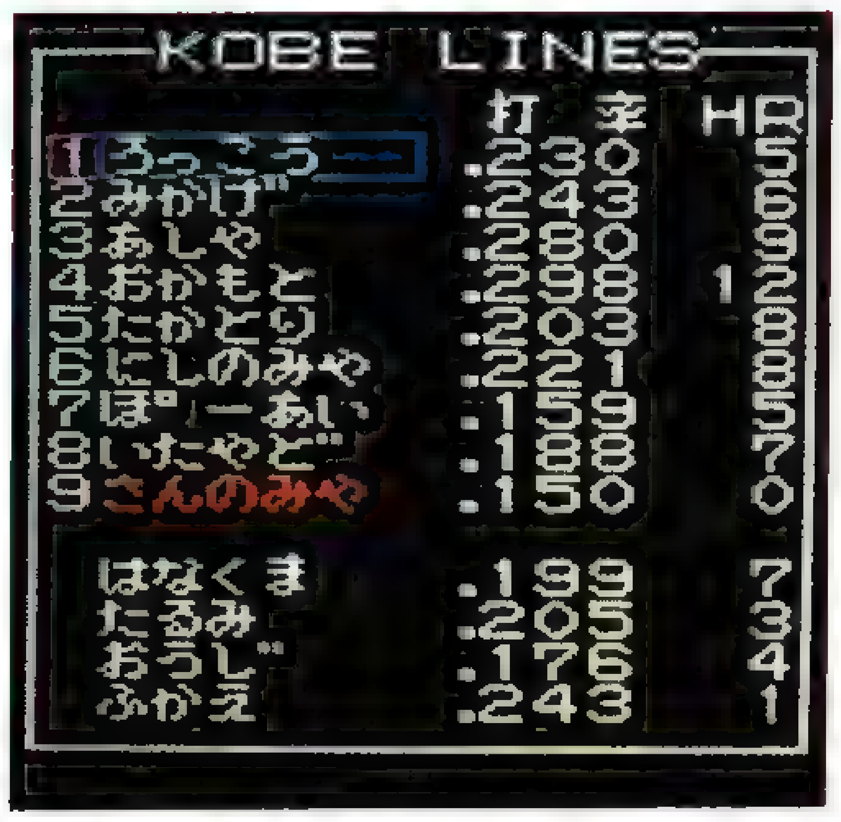
戦力分析をすると、まず攻撃陣に長距離ヒッターが一人もいないことがネックだ。のみならず、打率も低いのだが…。ただ唯一の救いは、走力が比較的高いこと。出塁して足でかきまわせば、チャンスが生まれるかも。

先発投手が、できるだけ失点をおさえ、少差のリードでリリーフエースもとまちに継ぐのが、このチームの勝ちパターンといえるだろう。



▲走者が出たら、足を使っての撹乱戦法。これしかない。

KOBE LINES打線、こう組むのが正しい

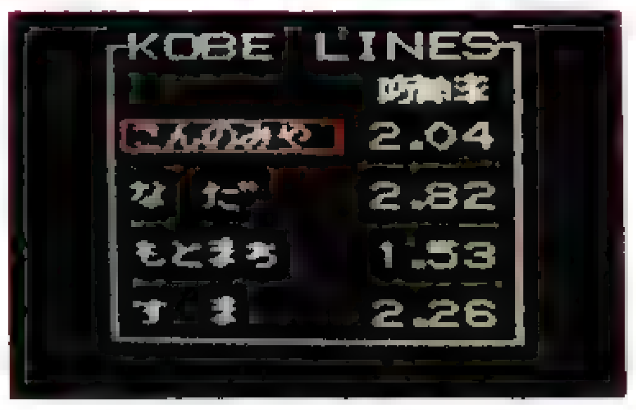


KOBE LINES

	打率	HR
1ろっこう	.230	5
2みかげ	.243	6
3あしや	.280	9
4おかもと	.298	12
5たかとり	.203	8
6にしのみや	.221	8
7ぽーあい	.159	5
8いたやど	.188	7
9さんのみや	.150	0
はなくま	.199	7
たるみ	.205	3
おうじ	.176	4
ふかえ	.243	1

奇襲戦法で戦うしかない貧打・神戸ラインズ。多少の打率、ホームラン数の違いは考えず、足の速い者から順に打線を組もう。途中に足の遅い走者がからむと、エンドランやダブルスチールの妨げになるだけだ!!

必勝のKOBE LINES、投手リレーはこれで決まり



KOBE LINES

	防御率
さんのみや	2.04
なだ	2.82
もとまち	1.53
すま	2.26

スタミナのある変化球投手、さんのみやが先発だ。他チームと違い、1点のリードも許されないので、決め球のカーブ、シュートの連投でいいだろう。へバったらなだ。ピンチになったらすまに継ぎ、8回ぐらいからもとまちで逃げきりだ。

BRENDS

投打のバランスがとれた好チーム

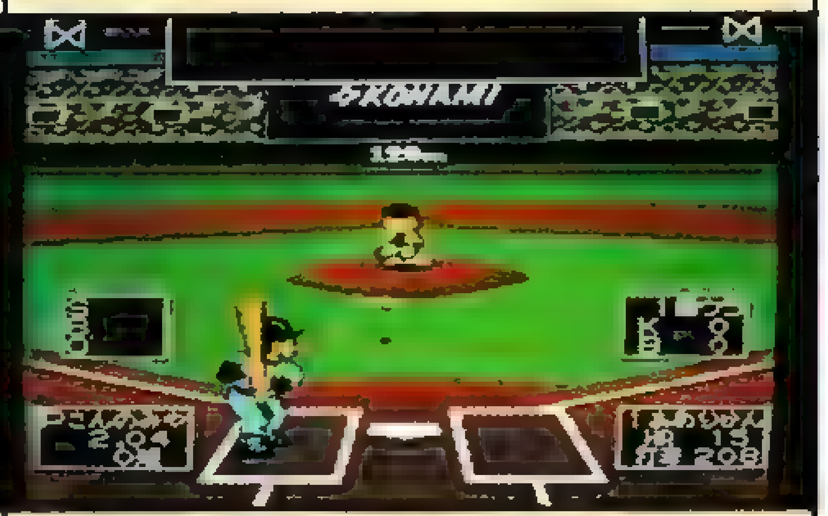
投打に渡ってバランスのとれた好チーム。それがブレンズの印象だ。戦力的に見て、フライヤーズやライダースには一歩劣るが、打線も投手陣も及第点。プレイヤーが操るには、一番面白いチームかもしれない。自分より上の実力を持つ敵に、対して、テクニックと作戦を駆使して勝利をおさめるっていうのが、ゲームの醍醐味だからね。ぜひ薦めてみたい球団だ。



▲エースぷーあるなら、大量失点はないハズ！



▲打線の中核となる４番ぶるまん。実績も一流だ。



▲長打力に欠けるものの、俊足でトップを切るあめりかん。

BRENDS打線、こう組むのが正しい



BRENDS

	打率	HR
1 あめりかん	.208	15
2 もーが	.254	27
3 きりまん	.320	31
4 ぶるまん	.303	39
5 えすふ・れそ	.298	25
6 ぶらじる	.267	18
7 ぎょくろ	.244	11
8 へ・こ	.235	6
9 ぷーある	.150	0
てっかんのん	.222	12
だじりん	.211	15
あるぐれい	.198	10
うーろん	.232	7

打力の割に走力が弱冠劣る気がするのがブレンズ打線。この辺が、一気に大量点につながらない原因かも。そこで、２番もかの長打力を捨て、走力79のうーろんを抜擢してみては？　多彩な戦法が使えるようになるぞ。

必勝のBRENDS、投手リレーはこれで決まり



BRENDS

	防御率
ぷーある	2.14
さんとす	1.17
げんまい	2.02
やむちゃ	2.71

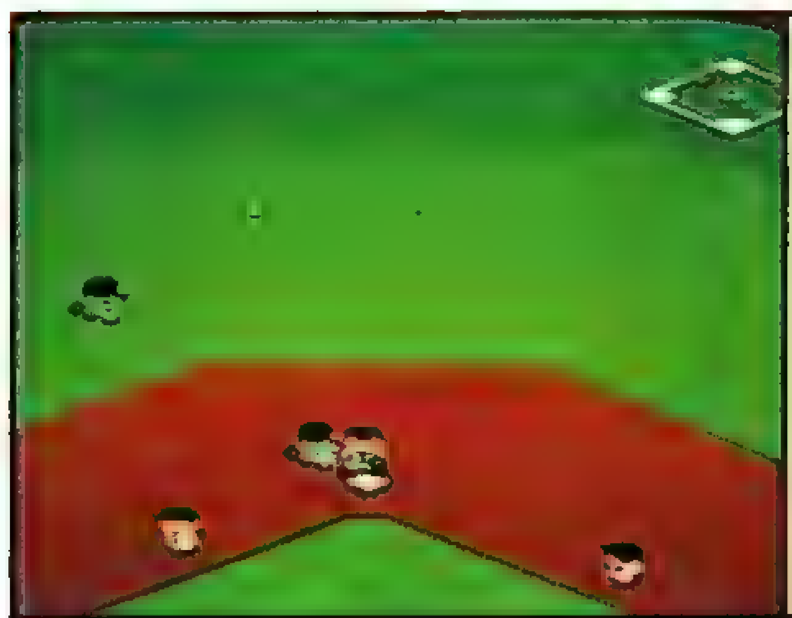
個性豊かな投手陣だ。先発ぷーあるがフォークの連投、速球派さんとすに継ぎ、とどめは再び変化球投手げんまいで決まり。

PROGRAMS

俊足コンビをクリーンナップでかえせ

プログラムスも今ひとつ選手層が薄いというネックはあるが、戦い方ひとつで優勝も狙えるダークホース的なチームだ。

得点パターンは、快足を誇る１、２番コンビが出塁して、塁上をにぎわせたところで、クリーンナップがかえすというもの。長打にたよらなくても、得点のチャンスがあるのが強味だろう。



◀ヒット&ラン等、足を使った攻めが有効そうだ。



◀うまく攻めれば、この通り大量得点も可能だ！

ただし、この１、２番が不振に陥ると勝利はとたんに難しくなりそうだ。このチームは、下位選手が極端に弱いため、クリーンナップがチャンスメーカーになっても後が続かないのだ。代打陣も、どちらかといえば貧弱。やはり、チーム浮上のカギは、快速コンビが握っているといえそうだ。

一旦リードを奪ったら、投手陣がしっかりしているので、勝利の可能性が高いぜ!!

PROGRAMS打線、こう組むのが正しい



PROGRAMS

	打率	HR
1 にーもにっく	.255	21
2 れじすた	.302	13
3 さぶるちん	.299	20
4 おうえす	.260	24
5 りたーん	.246	30
6 あせんぶる	.240	37
7 りんく	.276	17
8 しふと	.247	6
9 じゃんぷ	.150	0
ろうど	.267	15
いんく	.238	9
あんどおあ	.272	11
こーる	.250	4

前述の通り、やはり下位打線が弱い。この下位７、８番を控えのいんく、あんどおあと入れ替えてみよう。打力のほどは、あまり変わらないものの、走力が違う。代打層は薄くなるものの、投手力が高いので大丈夫。

必勝のPROGRAMS、投手リレーはこれで決まり



PROGRAMS

	防御率
じゃんぷ	1.66
りすとあ	1.37
へっくす	2.38
こんぺあ	3.15

投手陣は申し分なしというプログラムス。160kmの速球と大きなカーブを駆使するじゃんぷ。左右の変化で打者の狙いをはずすスタミナ抜群のりすとあ。この２人の一方を先発に使い、もう一方はおさえに、残りの２人で間を継ぐのがいいだろう。

DARKS

4番もあいにすべておまかせ

ダークスも、かなり腕に自信があるプレイヤー以外は、さけた方がよさそうなチーム。チーム打率、投手力、そして走力まで並以下の数値なのだ。

ただ、このチームには最強の4番打者、もあいがいる。プレイヤーは、このもあいの前に、何とかランナーを出すことを考えるべきだ。塁が空いていると、クサイところをつかれて歩かされるおそれもある。ただランナーが出た場合、一気に大量得点という可能性も秘めているぞ。



▲最強の4番打者もあい。チームが勝つも負けるも、もあいの一発にかかってるといっても過言ではない。

▲出た〜!! もあいのホームラン。さすがに飛距離はピカイチだ。

DARKS打線、こう組むのが正しい



DARKS

	打率	HR
1 いわさき	.300	11
2 まつい	.220	8
3 しょうがき	.201	32
4 もあい	.354	50
5 ながえ	.270	21
6 ちあき	.224	5
7 ふくい	.199	8
8 みよし	.210	10
9 おーつか	.150	0
ながた	.200	12
かみお	.175	7
はる	.205	9
おーた	.211	4

1番いわさきが出て、4番もあいが一発。これしか得点パターンがないのがダークス。一番恐いのが、もあいに回る前にダブられること。そこで、2番まついに替えて俊足かみおを入れよう。

必勝のDARKS、投手リレーはこれで決まり



DARKS

	防御率
おーつか	2.45
うえはら	2.19
あかだ	2.71
ささざか	2.07

先発ささざかの速球と、2、3番手おーつか、うえはらの変化球で、打者の目先を変えていこう。

新10倍カートリッジを思いっきり活用してしまおう!!

こいつは使えるヤツだぜっ!

★ペナントモードにはかかせぬヘルパー



130試合ペナントモードの場合、優勝決定までは、あまりにも長い道のりだ。下手をすると、実際のプロ野球の進行に合わせて、半年がかりでやりとげちゃう、なんて人もいるかもしれない。こうなると、1試合1試合のデータセーブも大変だ!!

そこでコナミの新兵器“新10倍カートリッジ”を併用することを勧めるぜっ!! このスグレモノは、カートリッジ内にバックアップ用のSRAMを内蔵。フロッピーディスクやテープを使わなくても簡単にゲームをバックアップさせられるんだ。しかも、“激ペナ”をTV放送そのままにする機能まで持っているんだ!!

★画面セーブ機能で“今日のホームラン”



▲セーブ機能を使って自分で編集。“今日のホームラン”なんてこともできる。

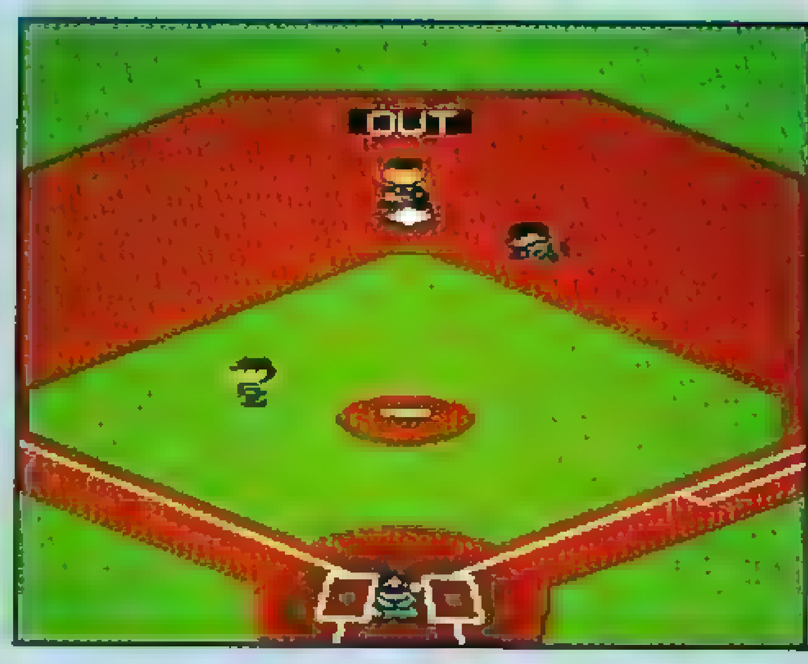
たとえゲームの途中でも、残しておきたい瞬間の画面やデータを完全にフロッピーにセーブすることもできるのだ。

歴史に残るような名プレーの瞬間を、いつまでも手元において再生しようぜ。

★ファインプレーもスロー画面で楽しめる

“新10倍”は、ゲームスピードをも自由に遅くすることができるんだ。

スローモーション、コマ送りを使って、解説者の気分も味わえるぜ!!



◀こちらはさしずめ“名プレー集”のひとコマか?

もうひとつの目玉

感情移入度が違うのだ！

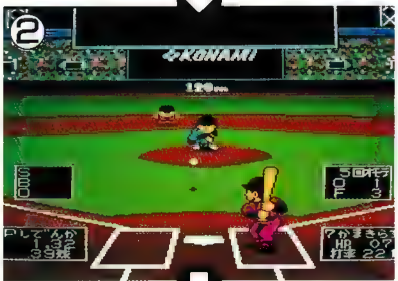
EDIT機能で楽しさ倍増!!

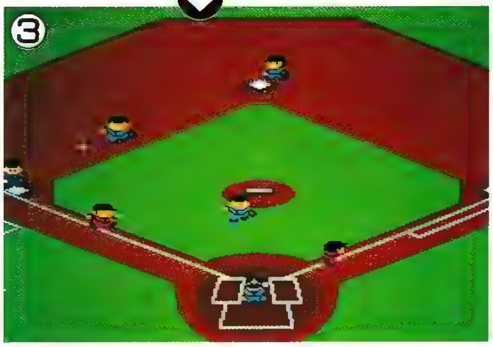
自分が作り上げたチーム、ましてやその中に自分と同じ名前の選手がいて大活躍したら、こんなに爽快なことはない！　そんな疑似スーパースター体験を、ゲームの中で味わわせてくれるのがこのエディット機能なのだ!!

自分だけのチームを作ろう!

既成6球団では満足できないキミ、自分だけの最強チームを作ってみたいキミは、エディットモードをフルに活用しよう。これはチームや選手名、そしてそのデータをキミが自由に設定し、お気に入りのチームを作り上げる機能だ。6球団のどこかと、キミのチームを入れ替えてペナントレースを戦うも良し、まったく新しい6球団を生み出すも良しで、まさに感情移入度を刺激させてくれる機能といえる（自分の疑似選手が活躍すれば、子供じゃなくても嬉しいもんだよね)。さらにもうひとつ。まったく同戦力のチームを2つ作って、ハンディなしの腕較べなんてのも可能だ。この遊び心をつめ込んだ目玉機能を、実例付きで詳しく紹介すると——。







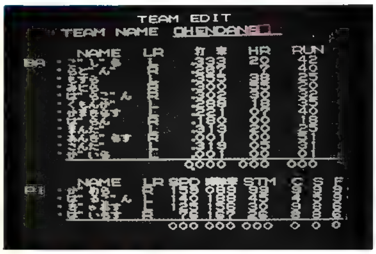
①規定の数値を使って各選手の能力を決定する。

各選手の上限値は、あらかじめ決まっている。常識的な数値内で、バランスも考えよう。

②でき上がったら早速他チームと腕だめし。できるだけ強い敵チームと戦ってみるのが大事だ!!

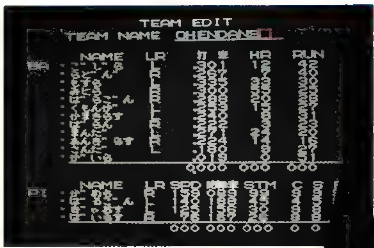
③バランスの悪いところを修正し、自分に合ったチームを完成する。

★打撃中心のキミは



これは、打撃力中心のチーム作りの一例。上位打者に集中的に高数値を与えた方が、集中打、高得点が期待できる。代打は貧弱なので、先発投手の能力も、グンと高くしてもOKだ!!

★バランス重視のキミは



どこからでもチャンスが生まれる、バランスの良いチーム作りを目指した一例が、左の写真だ。あくまでクリーンナップを中心にしながらも、平均化した力を持っている。

キミも色々試してくれ。



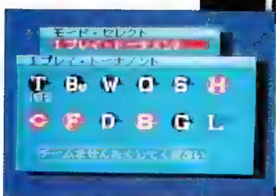
PART.2

プロ野球 テレネットスタジアム FAN



最新のデータで構成されたこのゲーム。'88年ペナントの行方がわかる

MSX2
メガROM
VRAM64KB
日本テレネット
☎03-268-1159
7,800円



▲実際の球団そのままの12チームが参戦。データは'87年実績と'88年予測で作成。



あくまでも実際のデータを重視して、リアルさを追求したらこんな野球ゲームができ上がった!! 風向きなど細部の再現も見事で、マニアは感涙もの!?

リアルなペナントレースの雰囲気が楽しめる!!

限りなく本物に近い選手データと、各打者に応じたシフトフォーメーション機能、さらには風速による打球への影響など、リアルさを追求したプロ野球ゲームが、この"プロ野球FAN"だ（なんと、各選手の応援歌までセレクトできるっていうんだから驚き!!）。

遊び方は、2Pvs.モードとパスワード形式の1Pトーナメントモードの2つ。12球団の中から、お気に入りを選んで優勝を目指してくれ!! ただし、昨年度の実選手のデータが基礎になっているので、チーム力に差があることに注意！ 電光掲示板の視覚効果も注目ものだよ。

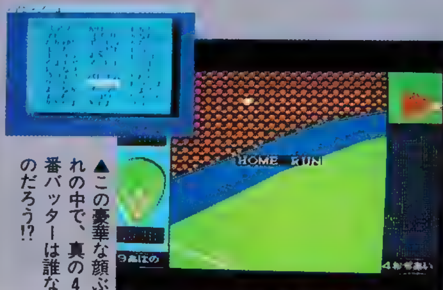
さらに！ パワーアップバージョン 3.5インチD（ディスク）で登場!!

充実の新機能が満載

さらに同タイトルのゲームが、3.5インチ版のディスクでも登場する!! こちらはモード設定がバージョンアップされていて、1P、2Pでそれぞれホームランコンペを競い合える。各チームのクリーンナップから自由に選手をセレクトできるので、気分はまさにオールスター。

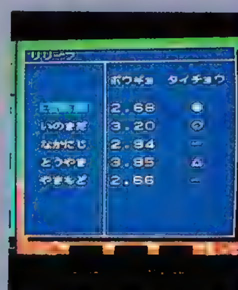
その他、細かいチューニングも、より実戦に近づいているぞ!!

ホームラン競争だっ!!



▲この豪華な顔ぶれの中で、真の4番バッターは誰なのだろう!?

体調がゲームを左右!?



◀"プロ野球FAN"では、各投手のその日の体調までが移り変わる。こんな細かい心配りが、より本物に近いゲームを生み出すのだ!!

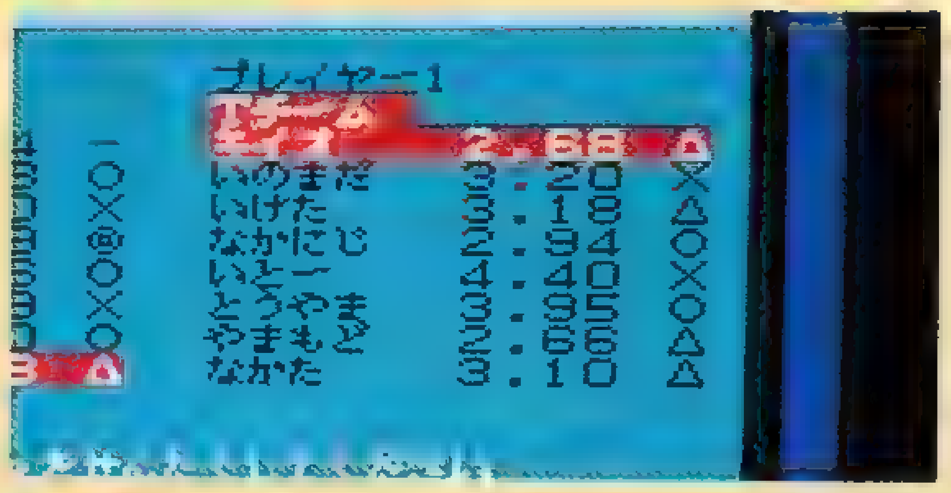
参加12球団 完全 選手データ一覧

Tチーム

■打撃データ

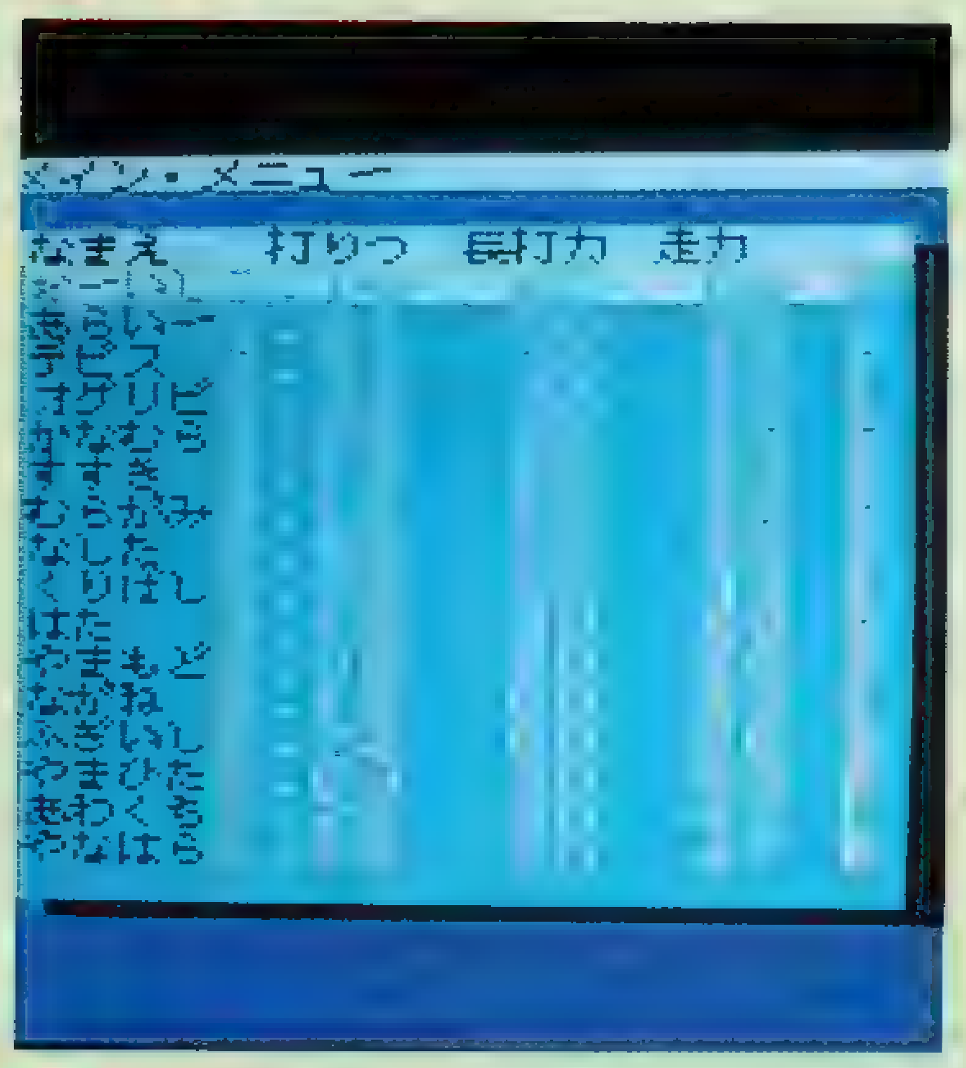


■投手データ

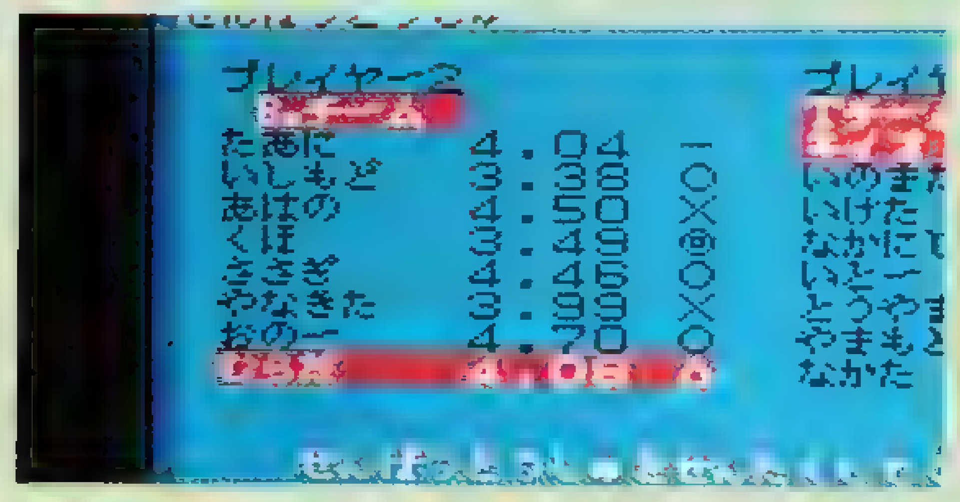


Buチーム

■打撃データ

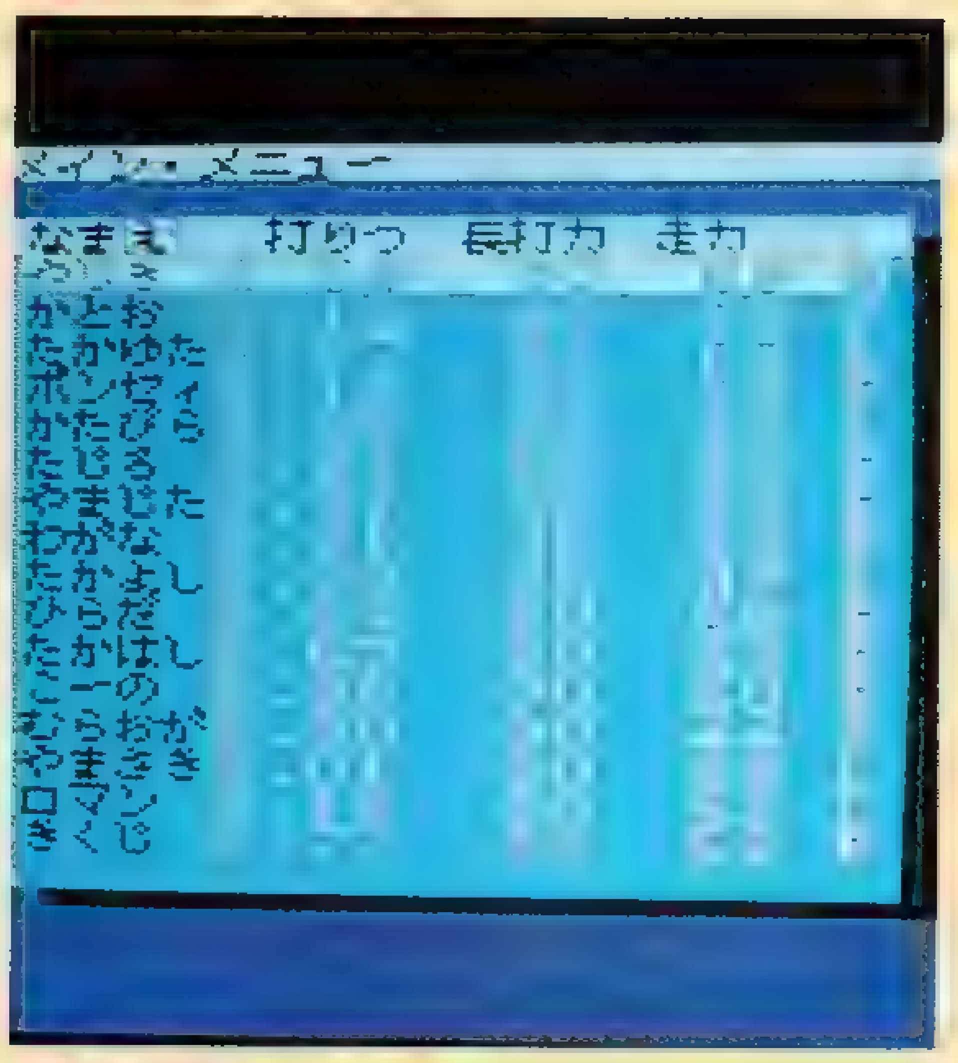


■投手データ

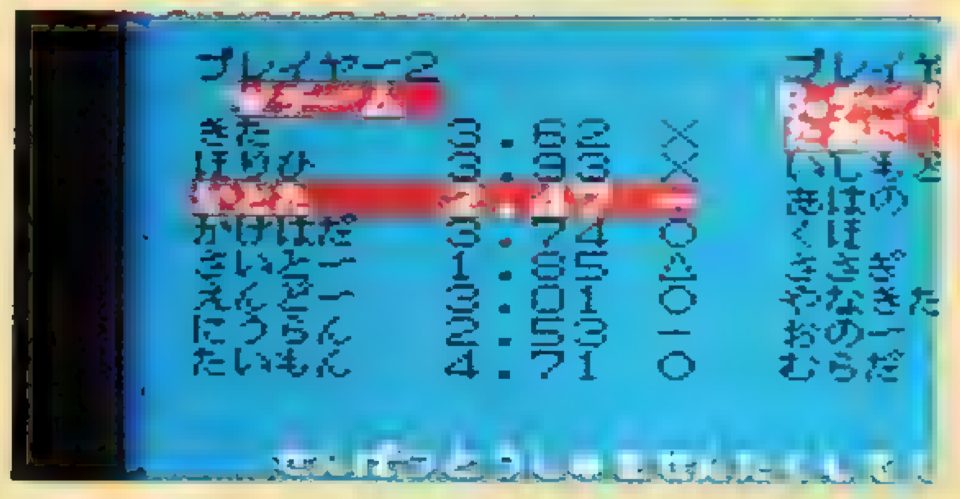


Wチーム

■打撃データ

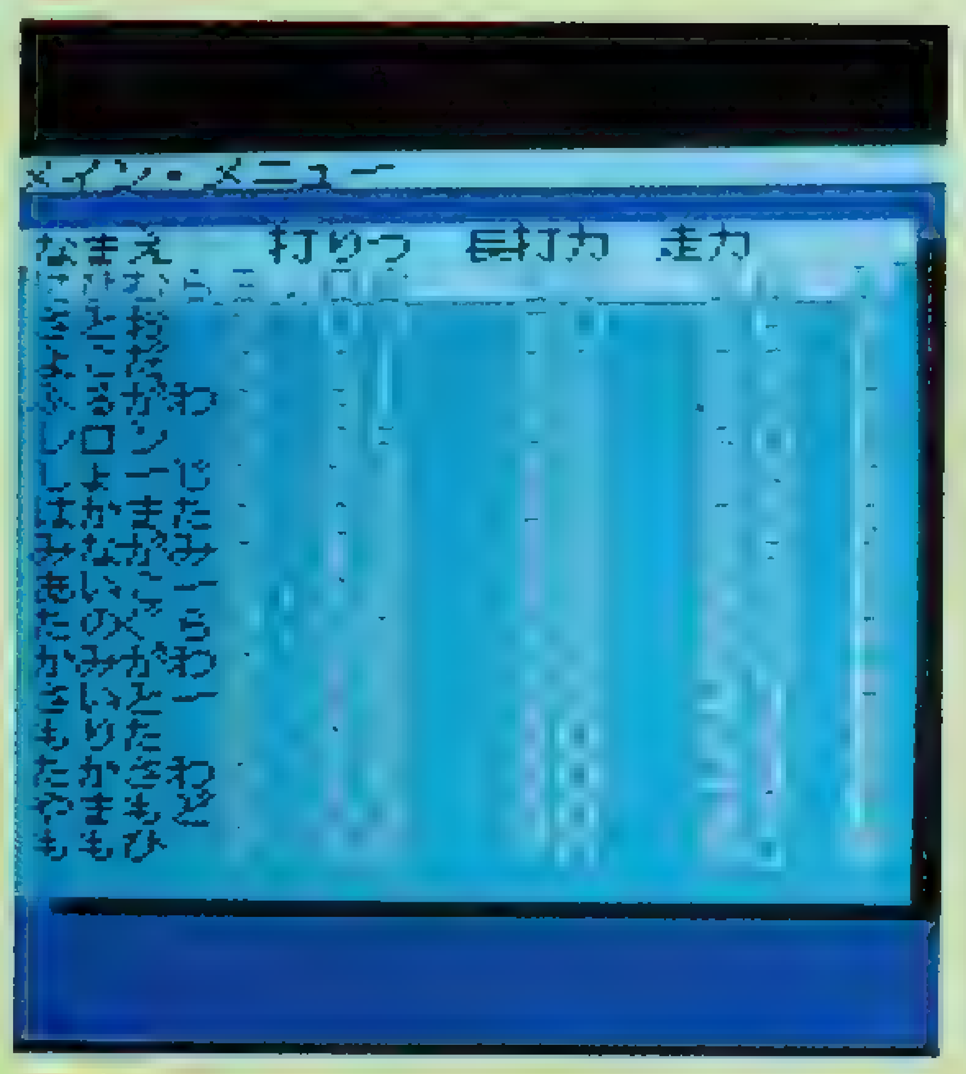


■投手データ

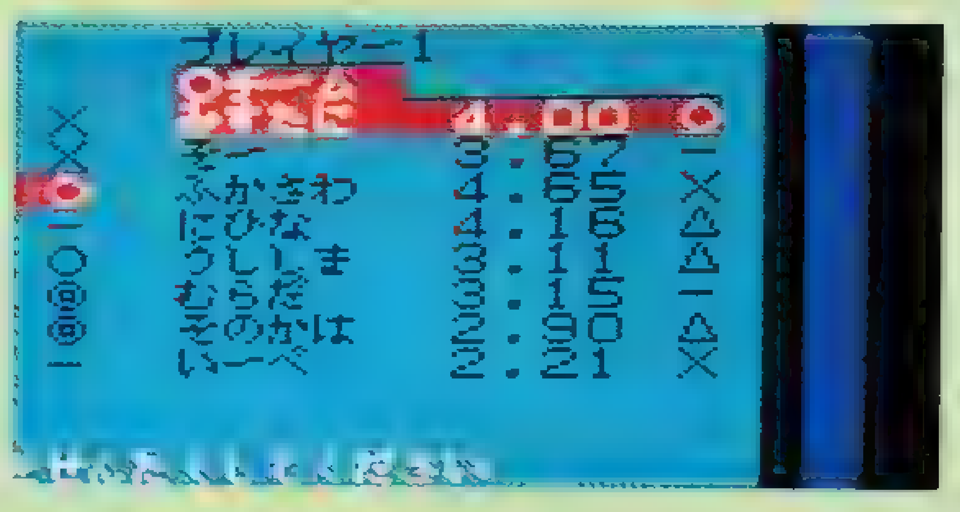


Oチーム

■打撃データ



■投手データ

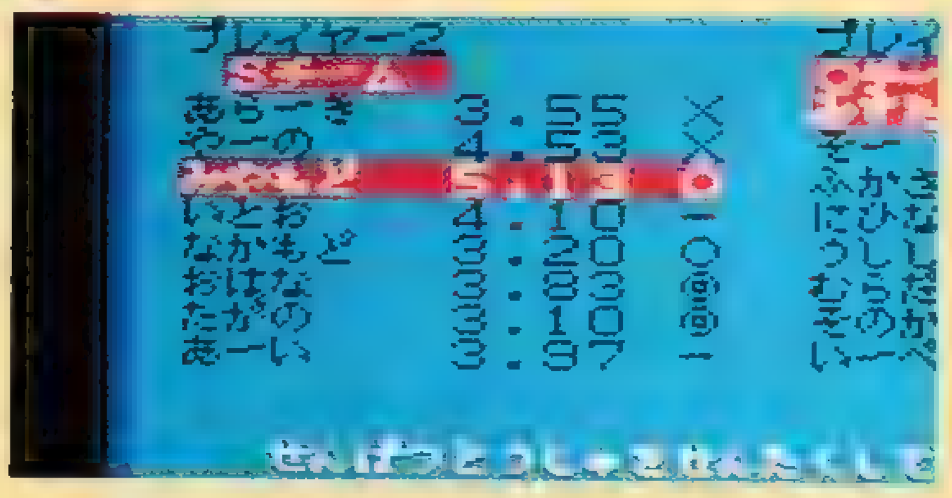


Sチーム

■打撃データ

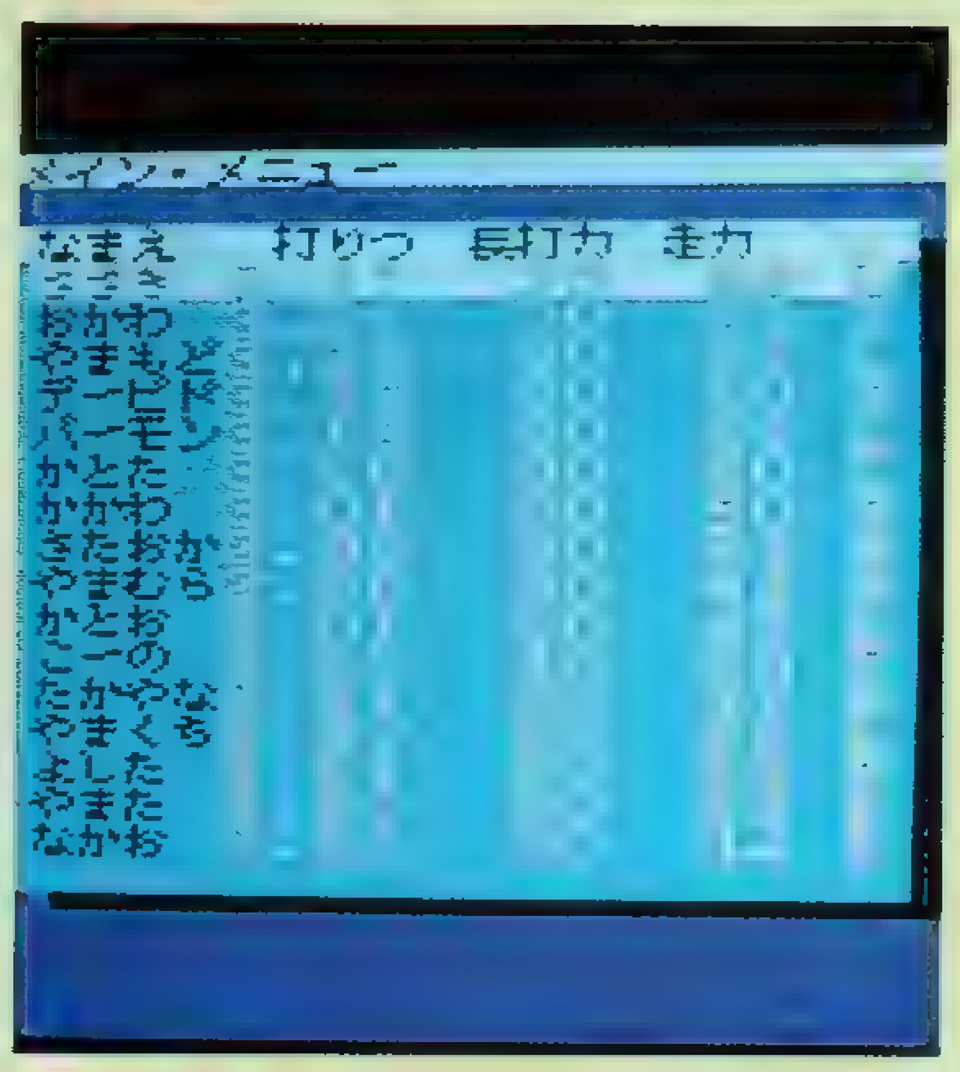


■投手データ

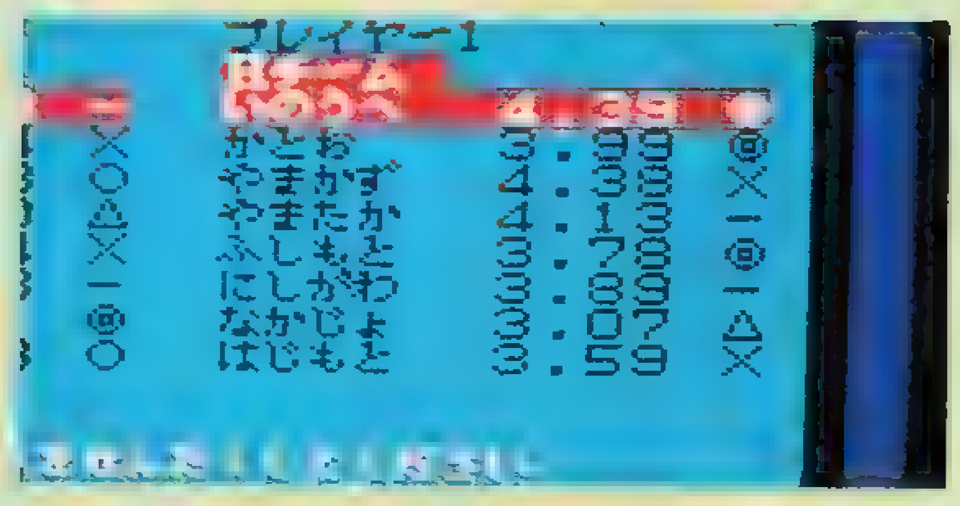


Hチーム

■打撃データ

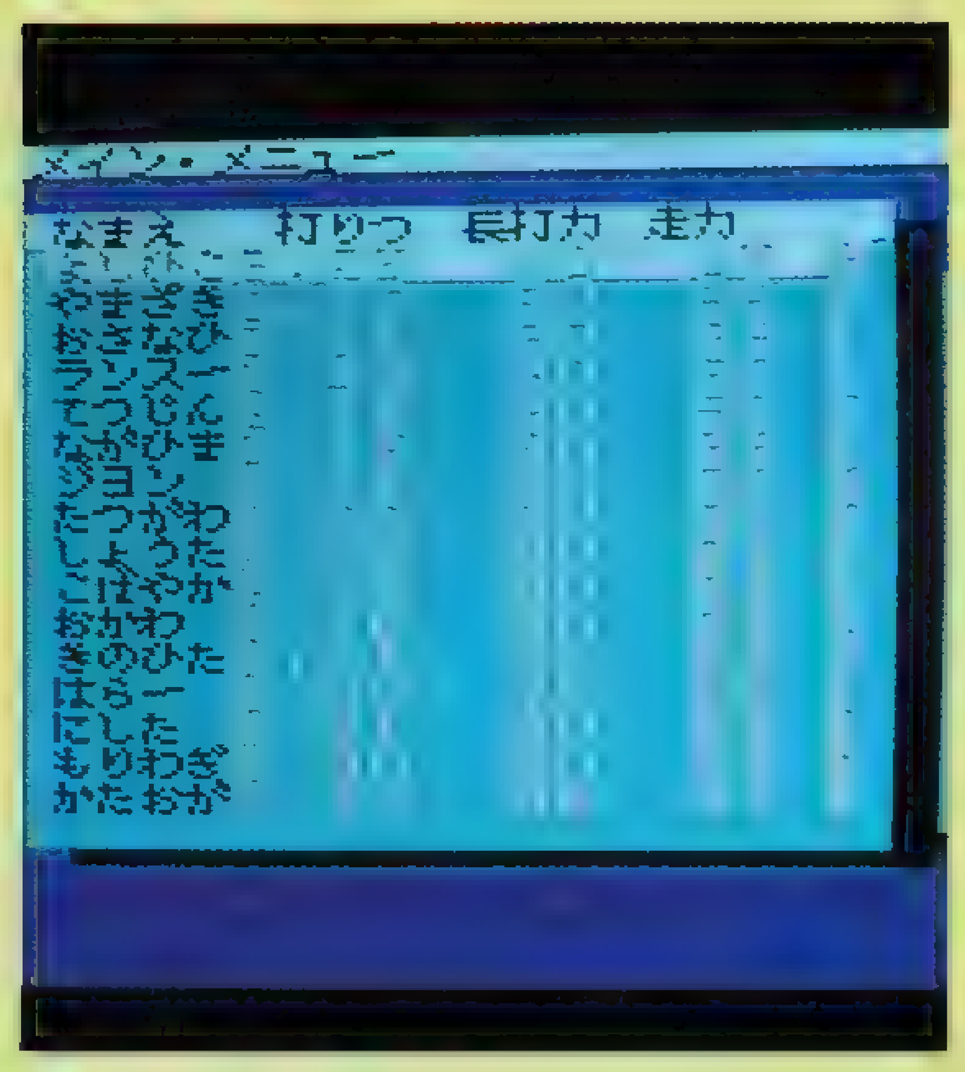


■投手データ

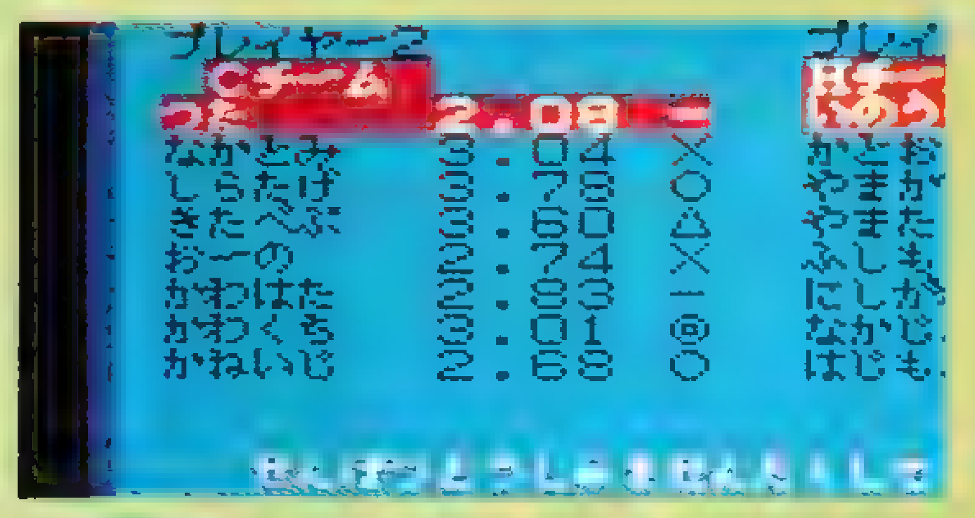


Cチーム

■打撃データ

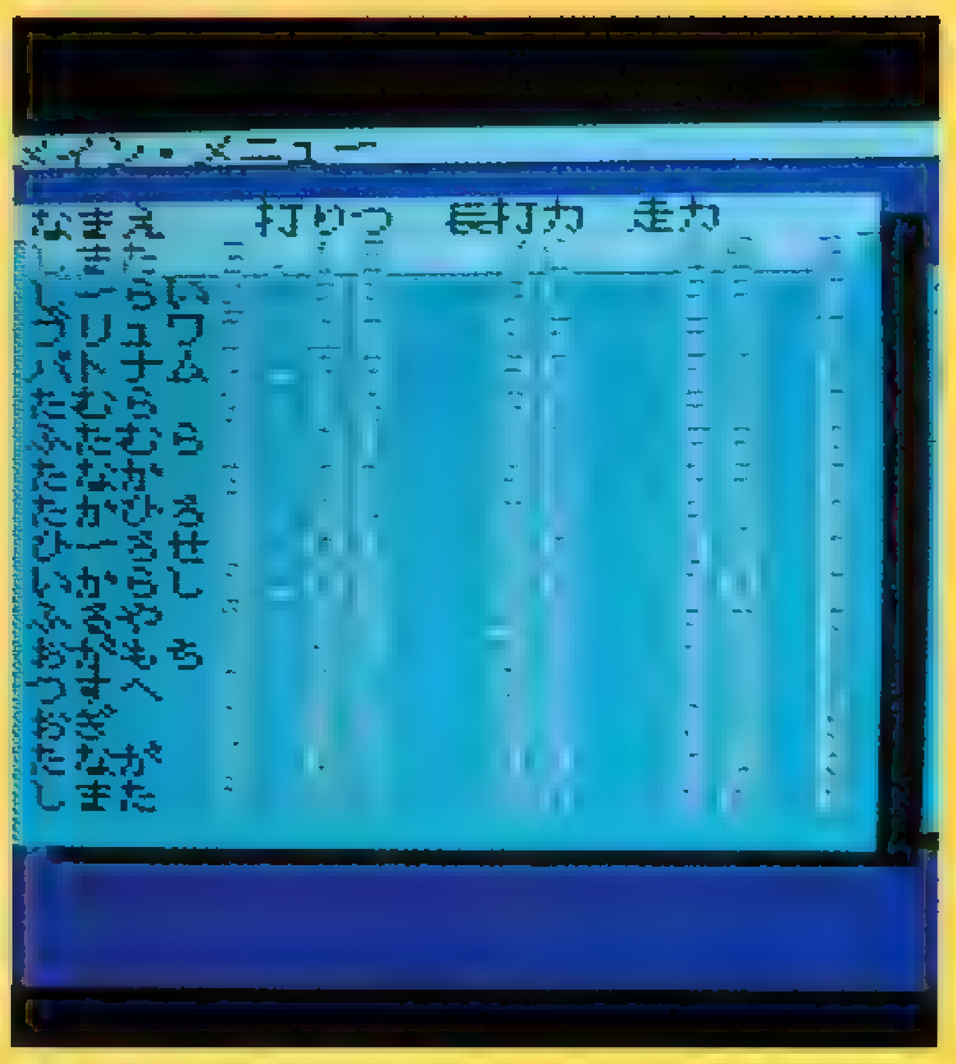


■投手データ

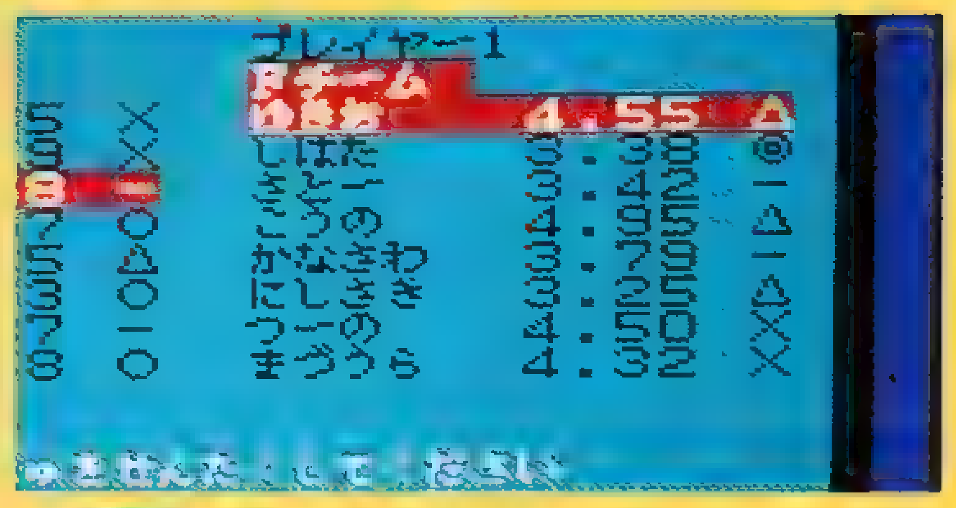


Fチーム

■打撃データ

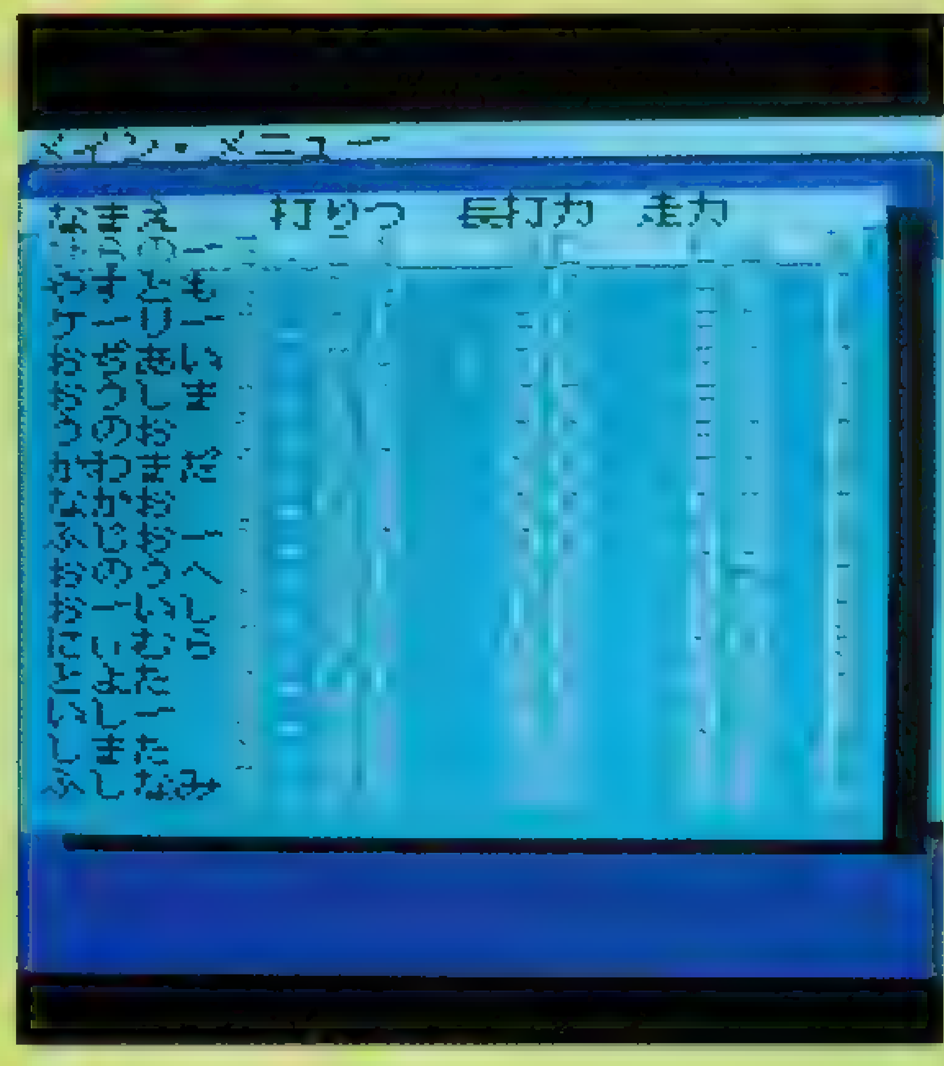


■投手データ

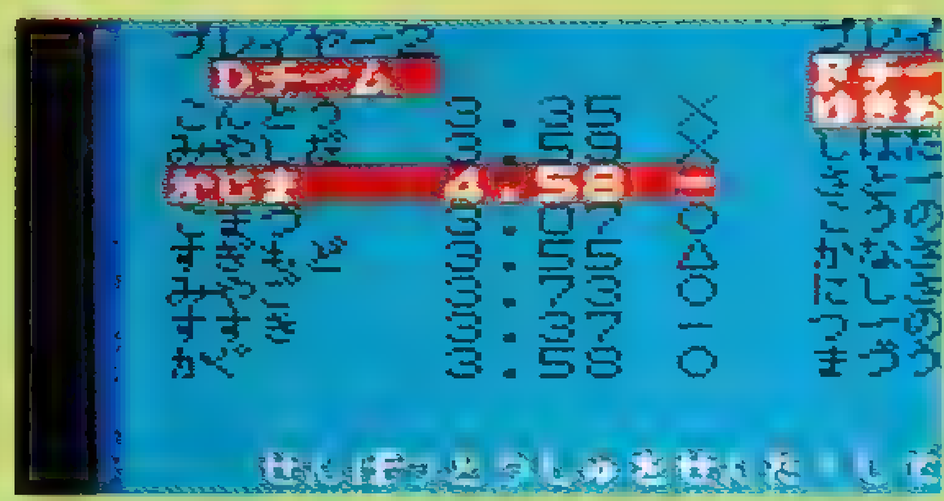


Dチーム

■打撃データ

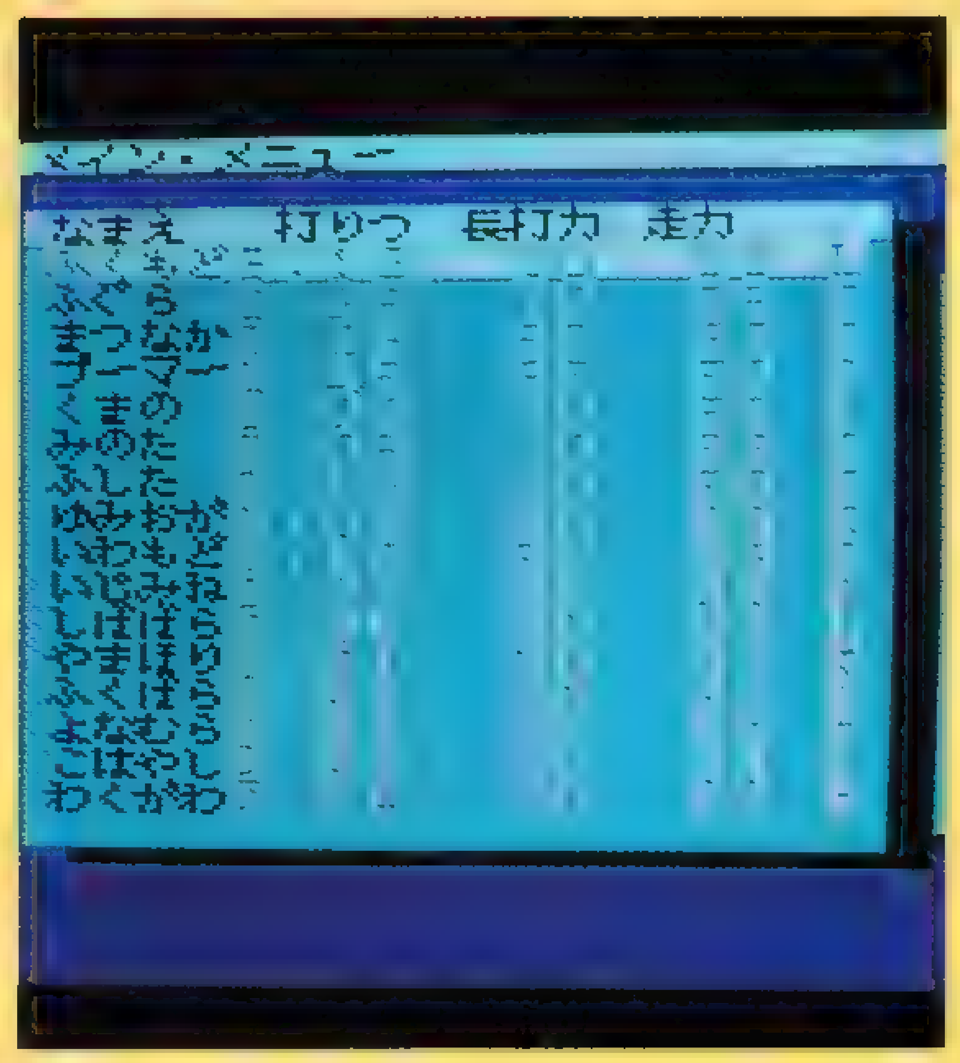


■投手データ

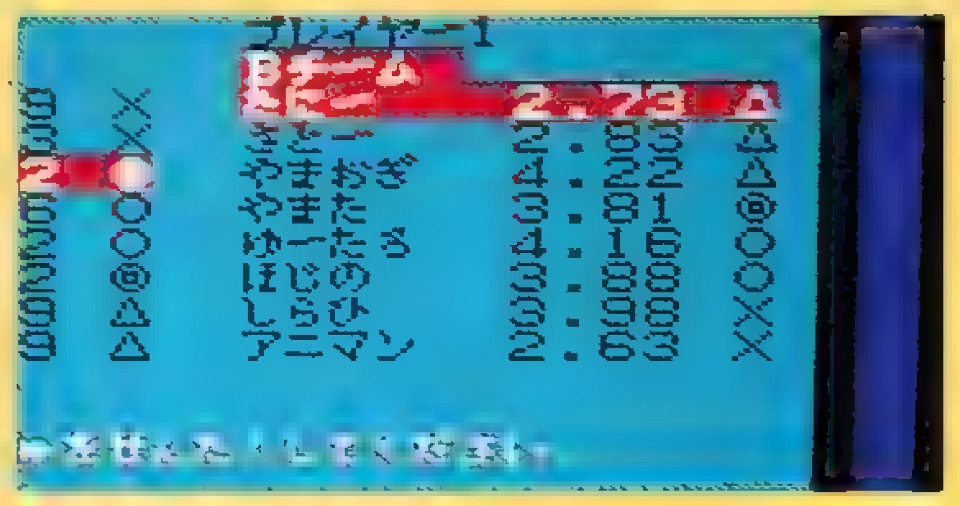


Bチーム

■打撃データ

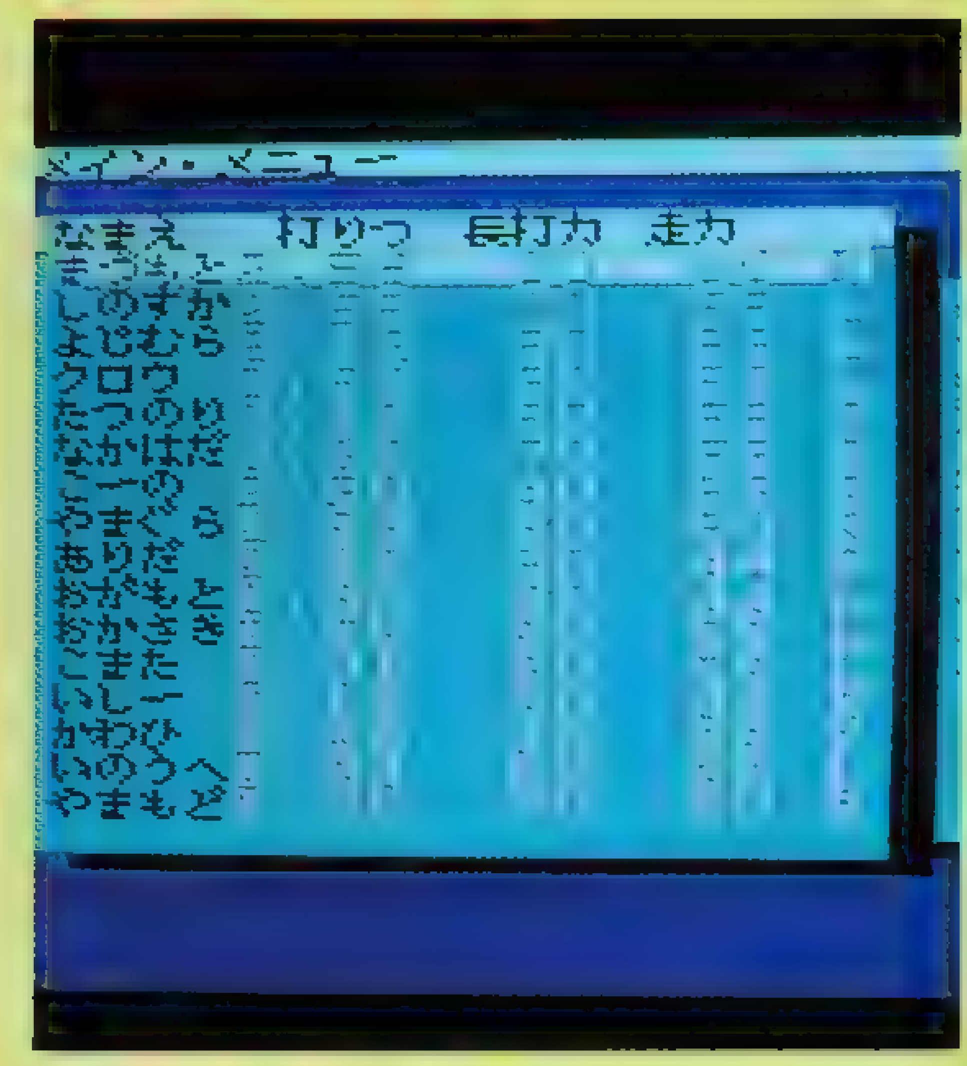


■投手データ

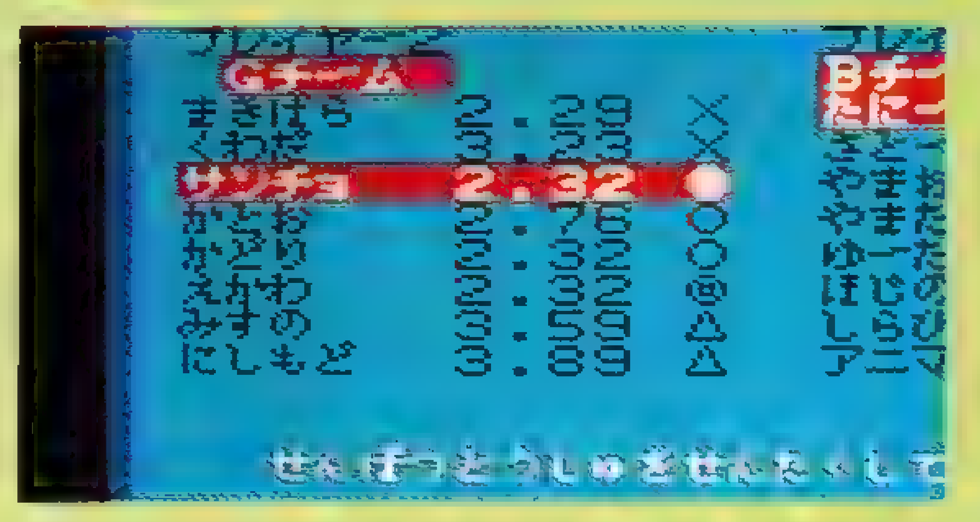


Gチーム

■打撃データ



■投手データ

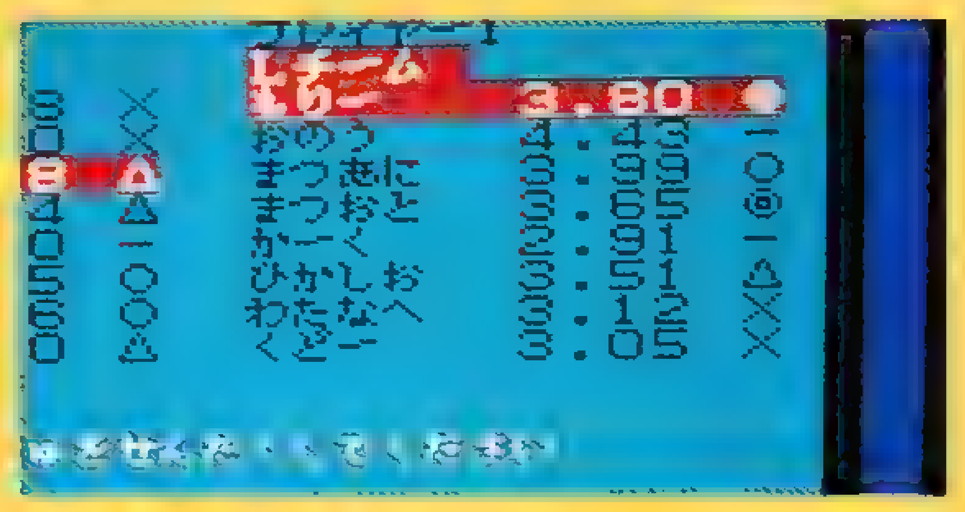


Lチーム

■打撃データ



■投手データ



PART.3

Victorious NINE II 高校野球編



高校野球ならではの珍プレー続出!! ああ、栄冠はキミに輝くか!?

全49校のデータをインプット！



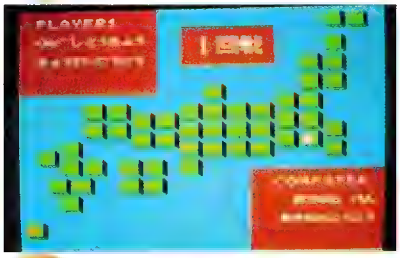
MSX2
メガROM
VRAM64K
ニデコ
☎03-251-8061
5,800円

全国49校の各県代表校のパロディ版が、熱戦を繰り広げてくれるのが、このビクトリアス・ナインIIだ!! 各代表校は、地域的な強弱もちゃんとシミュレートされてて面白い。

モードも単に1P、2Pのみでなく、2人のプレイヤーが協力してキーを操作、コンピュータと対戦できるという新VSモードが付いていて、いかにもそれっぽさを出している。

49校の頂点に立つのはメチャ難しいが、汗と涙と努力でガンバロウ。礼っ!!

全国の強敵を打破！ トーナメントを制するのだ



1Pモードでは、自分が1校を選択すると、自動的にコンピュータが相手校を設定してくれる。こうして、トーナメントを勝ち上がっていきながら、全国の頂点を目指す訳だが、2試合3試合と進むごとに、戦いはドンドン厳しくなっていく。なかなか簡単には、優勝させてくれないぞ!!

精神面がプレイに影響する!?

このゲームでユニークなのは、他のプロ野球シミュレーションには見られないような珍プレイ（好プレイも）が続出すること。楽勝パターンと思って余裕でプレイしていると、思わぬ落とし穴におっこちるかも……。

特に連打をあびると、突如としてコントロールを乱し始めるピッチャーなど、「高校生だな、純真だな～」と思わせる演出がニクイ!!



守備ワンポイントテク

守備側のキャラは、投手と外野手3人しか動かない。一番近い者が捕球しよう!!



◀投球前に、外野手の守備位置を弱冠移動。こうした心配りが、勝利を頭上に招くのだ！

打撃ワンポイントテク

ストライクの判定がしにくいので、思いっきり引き付けてコンパクトに振ろう!!



◀投手は、球の上・中・下と左右を投げ分けてくる。高低は3本のバー表示でわかる。

THE プロ野球

激突ペナントレース

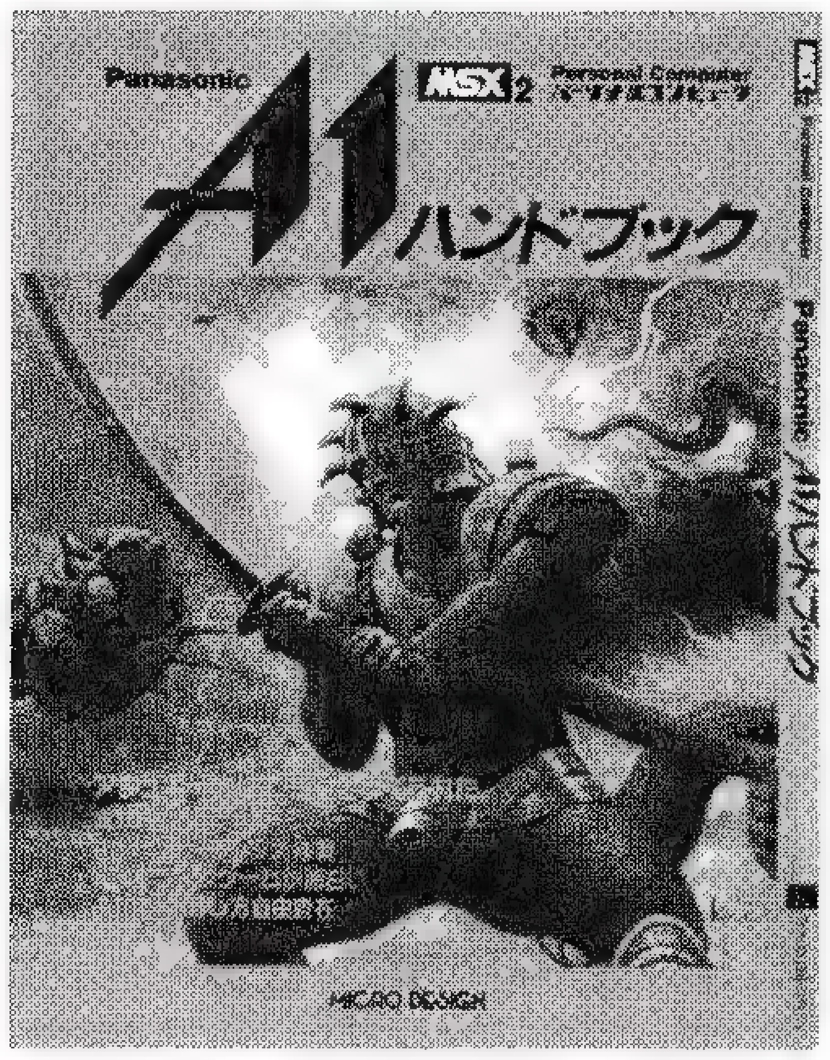
★プロ野球FAN ―――― テレネットスタジアム
★Victorious NINEII ―――― 高校野球編



5月号スペシャルとじ込み企画

を読んでからに触わるか？
を触ってからを読むか？

どっちにしても「A1ハンドブック」を読むことが大切だと思います



Panasonic A1ハンドブック

定価1200円

全国の書店にて　発行 マイクロデザイン

好評発売中

※書店品切の場合は住所・氏名・年令・電話番号を明記の上、直接、下記の住所に現金書留・又は郵便振替(東京0-355688)で1450円(送料込)をお送り下さい。

〒104 東京都中央区新富2-4-5-N・K新富ビル
株式会社　マイクロデザイン
A1ハンドブック販売係　☎03-551-9381



こんな人はA1ハンドブックを読みましょう。

Q アシュギーネのCMはどうして作られたの？ ☞	カラーページで大特集を組みましたのでじっくり読んでください。
Q A1の中身はどんな仕組みになっているの？ ☞	A1を解体して写真とイラストで説明してあります。
Q A1コンポはどうやって使えばいいですか？ ☞	まんがと文章でわかりやすく説明しました。プレゼントもあるよ。
Q ネットワークゲームについて知りたいな？ ☞	あの「リンクス」の協力を得て、ホットな情報を満載しています。
Q A1でプログラムを組んでみたいのだけど？ ☞	BASICの入門講座に初まって、ゲームの作り方を教えます。

オモシロ・便利プログラム講座

NEW BASICAL BASIC SECTION

Q-TYPE
データ圧縮プログラム

『Q-TYPE』

シューティングゲームはいまやアイディアの時代に突入した。確かに、スペースキーで敵を撃つだけだもんね。工夫でもしなけりゃ面白くない。でも、シューティングゲーム作りはプログラムをやっている人にとって1度は挑戦したいもの。アルゴリズムは割りと簡単だから、最初から大きなものを作ろうとは思わないで、紹介するプログラムを参考にしてもらえば、あらゆるものに応用がきくようになると思うし、どうか地道にガンバッて欲しい。

初期化の部分をのぞいても、

①敵の座標を計算する。
②味方の座標を計算する。
③弾が発射されているかを調べて、もし、発射されていればその座標を計算する。
④画面に出てくるすべてのキャラクタを表示する。
⑤得点計算やゲームオーバーなどの処理をする。
⑥①に戻る。

これだけなんだ。簡単でしょ。

今回は、ただ敵が出てきてピュンピュンと弾を撃つのではなくて、いきなりデカ・キャラと戦ってしまうのだ。

題名を見てもらえばわかるけど、いま人気絶好調の某シューティングゲームの一部を再現したものだ。とはいってもMSXの制限で、スプライトが横に4つ以上並べることができないから、縦型になってしまった。許してね！

●戦い方

タイトルが出たら、スペースキーを押す。すると、ゲームがスタートして、自機が左下に。巨大な蛇が画面上を上から下にむかってにょろにょろと動くから、キミは自機をカーソルキーで4方向に動かして、チカチカと白く輝くデカ・キャラの頭に弾を打ち込んでくれ!!　弾の発射はスペースキーだ。

敵は画面上をウネウネしているけど、自機が敵の胴体にあたるとダメージを受ける。敵は、弾を頭に撃ち込まない限りダメージを受けないようになっている。

こうして、激しい戦いの末に、どちらかのダメージメーターが0になったら、ゲーム終了だ。

再ゲームは、スペースキーを押せばいい。

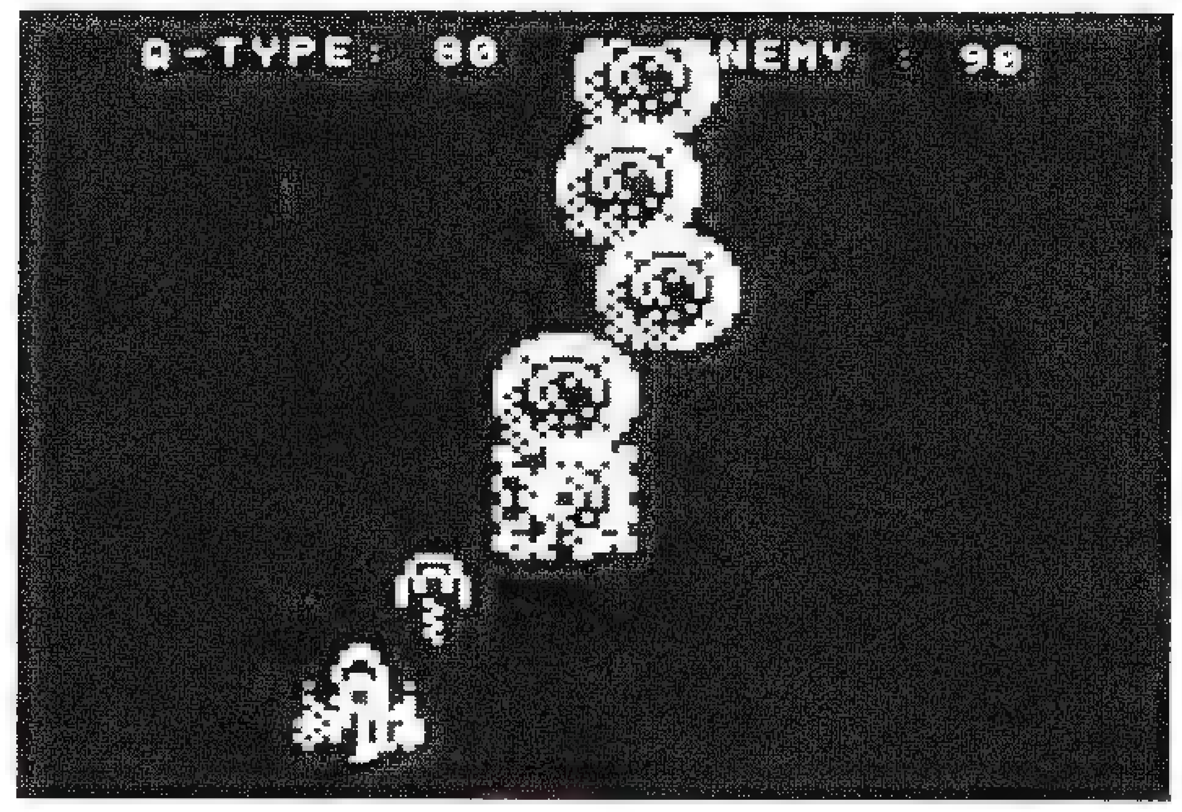
果たしてキミは、巨大な敵に勝つことができるだろうか。

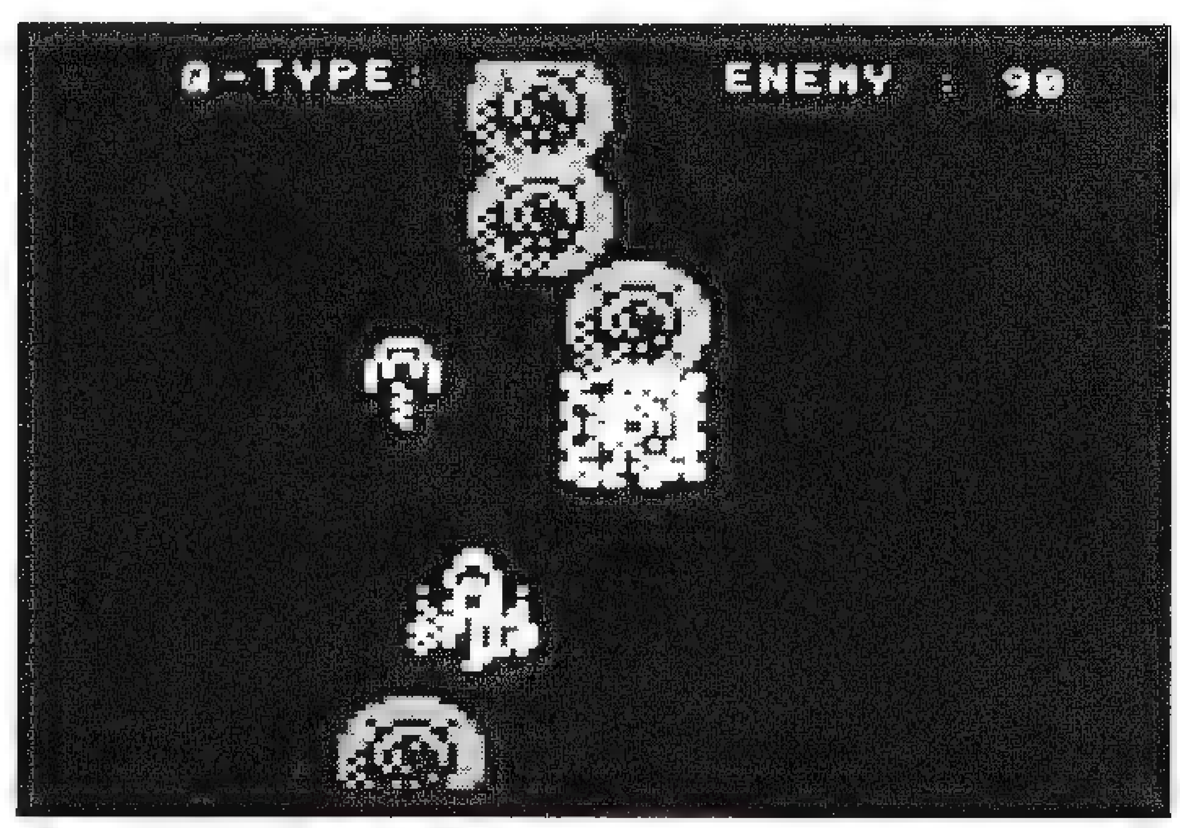
```
1000 ' Q-TYPE
1010 SCREEN 1,3:COLOR 15,0,0:KEY OFF:CLS
1020 DEFINT A-Z
1030 FOR I=0 TO 127
1040  READ S$:VPOKE &H3800+I,VAL("&H"+S$)
1050 NEXT
1060 '
1070 DIM DX(6),DY(6)
1080 '
1090 MN=1
1100 IF MN>10 THEN MN=1
1110 LOCATE 10,12:PRINT"Q-TYPE"
1120 IF STRIG(0)=0 THEN 1120
```


HYDLIDE3をやっと解きました！　買ってから2週間がんばったかいがありました。(私にとってHYDLIDE3が初のロールプレイングゲームでした) 中盤までは応援団の記事を参考にしていきましたが最後のエンディングでは感動!?　をしまし (つづく)

From Letter

```
1130 CLS
1140 PUT SPRITE 9,(0,209)
1150 X= 64:Y=160:F=1:D=100:S=0:ED=100
1160 DR=RND(-TIME)*240
1170 FOR I=0 TO 6
1180  DX(I)=DR:DY(I)=1
1190 NEXT
1200 ' Main
1210 S=STICK(0)
1220 X=X-(S=7)*(X>0)*16+(S=3)*(X<224)*16
1230 Y=Y-(S=1)*(Y>0)*16+(S=5)*(Y<159)*16
1240 FOR I=6 TO 1 STEP -1
1250  DX(I)=DX(I-1):DY(I)=DY(I-1)-20
1260 NEXT
1270 XV=24-RND(-TIME)*48
1280 DX(0)=DX(0)+XV:DY(0)=DY(0)+8
1290 IF DX(0)<  0 THEN DX(0)=  0
1300 IF DX(0)>224 THEN DX(0)=224
1310 IF DY(0)>256 THEN DY(0)=256-DY(0)
1320 ' Beam
1330 ON BF GOTO 1360
1340 ON 1-STRIG(0) GOTO 1420
1350 BX=X:BY=Y-8:BF=1
1360 BY=BY-8
1370 IF BY<0 THEN BF=0
1380 IF ABS(DX(0)-BX)<28 AND ABS(DY(0)-BY)<28 THEN PLAY"T255V15O7L64BAGFECDBAGFE
DC4":ED=ED-10:BF=0
1390 PUT SPRITE 9,(BX,BY),15,3
1400 IF BF=0 THEN PUT SPRITE 9,(0,209)
1410 '
1420 FOR I=0 TO 6
1430  IF ABS(DX(I)-X)<28 AND ABS(DY(I)-Y)<28 THEN D=D-10:PLAY"T150V15O6G16"
1440 NEXT
1450 '
1460 IF D <0 THEN BEEP:GOTO 1090
1470 IF ED<0 THEN BEEP:MN=MN+1:GOTO 1100
1480 LOCATE  0,0:PRINTUSING "Q-TYPE:###";D
1490 LOCATE 15,0:PRINTUSING "ENEMY :###";ED
1500 '
1510 F=F XOR 1
1520 PUT SPRITE 2,(DX(0),DY(0)),14+F,1
1530 FOR I=1 TO 6
1540  PUT SPRITE I+2,(DX(I),DY(I)),MN+1,2
1550 NEXT
1560 PUT SPRITE 0,(X,Y),15,0
1570 GOTO 1210
1580 '
1590 ' Sprite datas
1600 DATA 01,03,02,04,05,23,02,26
1610 DATA 13,2E,76,2C,54,20,00,01
1620 DATA 80,C0,40,20,A0,E4,60,64
1630 DATA EC,FC,A6,AE,AE,F4,C0,80
1640 DATA 07,DB,E3,42,77,9F,8F,56
1650 DATA 5E,8F,95,72,42,F6,DC,36
1660 DATA E0,FB,FF,B6,CE,6F,B7,56
1670 DATA 56,87,2F,8E,72,BF,7B,60
1680 DATA 07,1F,3F,6C,73,F6,EC,CA
1690 DATA AA,C5,A0,52,34,5A,2D,0A
1700 DATA E0,F8,FC,36,CE,6F,B7,17
1710 DATA 17,07,2F,8E,16,BC,78,E0
1720 DATA 00,00,00,00,03,04,05,0A
1730 DATA 0A,08,09,00,01,00,01,00
1740 DATA 00,00,00,00,C0,20,A0,50
1750 DATA 50,10,10,80,00,80,00,80
```





た。ぜひＭＳＸ２ユーザーの人は（私事ですみません、私はＭＳＸユーザーです）ＰＬＡＹしてください。　岡山県　生老婆

長いデータ文にさよなら… データ圧縮プログラム

先週に引き続き、すっごく役に立つプログラムを御紹介しましょう。

MSX1からMSX2になり、画面はかなりきれいになりましたね。しかし、これに伴って画面のデータも2倍から4倍とかなり大きくなってしまいました。このデータを記憶しておくとなると、カセットはおろかディスクでもかなりの時間がかかります。そこで、この画面データを圧縮して記憶しておくプログラムを御紹介します。残念ながらこのプログラムはディスク専用となっています。いまだカセットをお使いの方はお許しを！(早くディスクを買いましょう)

このプログラムは、2部からなっています。第1部が、圧縮、伸張を行なうプログラムで、第2部がこのプログラムを実行するサンプルプログラムになっています。

まず第1部ですが、これはマシン語のプログラムとそれをディスクに書き込むプログラムからなっています。

10行	プログラムの領域を設定します。
30行から70行	データを読み込んでメモリーに書き込む
80行から90行	データが正しいかどうか判断（簡単チェクサム）
100行から140行	エラー処理
160行	ディスクへの書き込み

プログラムをすべて入力します。ここでは、マシン語のプログラムを実行することは無いので暴走はしないと思いますが、もしもの場合に備えてプログラムをセーブします。それでは、ディスクを「A」ドライブに入れて、実行します。ここで、もし間違いがあれば、

```
「???ぎょう にゅうりょく ミス」
「???………」
```

と表示して、実行を終了します。間違いが無くなるまで、修正と実行を繰り返して下さい。入力したものが正しければ、ドライブの「A」にプログラムを書き込みます。

次にこのプログラムの使い方を説明します。

このプログラムは、メモリーの0CA00Hから入っており、スクリーン5からスクリーン8で実行します。実行の仕方は、BASICの「BLOAD」､「BSAVE」によく似ています。まずプログラム領域を確保して(プログラムの10行目参考)、スクリーンをグラフィックにし、画面データをロードします（絵を描いてもよい)。そして、次の命令を実行します。

```
CMD BSAVE"ファイル名"
```

このファイル名は、BASICのファイル名と同じで詳細は次のようになっています。

```
"ドライブ番号：ファイル名．ファイル拡張子"
```

またファイル名には、変数名も使えます。BASICのBSAVEのように、アドレスの指定はありません。自動的に、画面のイメージとカラーパレットだけをディスクに書き込みます。これは、スプライトのデータ等は一切セーブしませんので御注意下さい。また､「SET PAGE」の命令で画面のページを指定すれば、その画面をセーブすることもできます。

画面のロードもセーブの場合と同じです。グラフィック画面において次の命令を実行します。

```
CMD BLOAD"ファイル名"
```

このプログラムにおいてスプライトを使いたい場合は、次の命令で、スプライトの部分だけ別にセーブ、ロードして下さい。

```
スクリーン5 BSAVE"ファイルメイ",&H7400,&H7FFF,S,BLOAD"ファイルメイ",S
スクリーン6 BSAVE"ファイルメイ",&H7400,&H7FFF,S,BLOAD"ファイルメイ",S
スクリーン7 BSAVE"ファイルメイ",&HF000,&HFA7F,S,BLOAD"ファイルメイ",S
スクリーン8 BSAVE"ファイルメイ",&HF000,&HFA7F,S,BLOAD"ファイルメイ",S
```

次にサンプルプログラムの説明をします。これは、今まで説明した部分をプログラムとしただけです。いままでの説明でお分かりの方は、このプログラムを入力せずにお使いになってかまいません。以下にプログラムの説明をします。

10行	プログラムの領域を設定します。
20行	圧縮、伸張プログラムのロード
50行から80行	カラーバーの表示
90行	画面データを圧縮してセーブする
100行	画面をクリアする
110行	画面データを伸張しながらロードする
120行	画面の確認のため時間待ち
140行から160行	ファイルのサイズ(大きさ)を表示

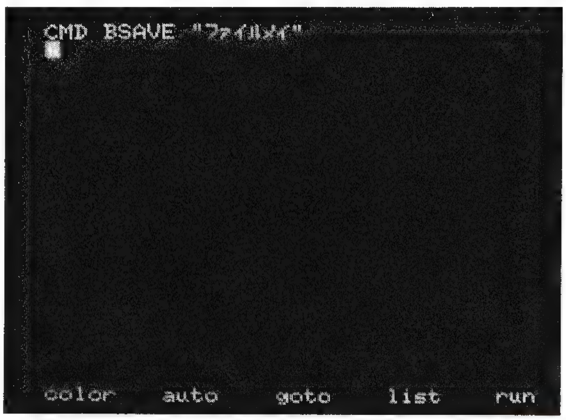
このプログラムでは、ファイルの書き込みや、読み込みの時にエラーが出た場合、次のメッセージを表示して停止しますが、念の為、セーブしたものをもう一度ロードして正しくセーブされているかどうか確かめてください。

```
ディスクの書き込み、読み込みエラー"Illegal function call"
```

これを実行するとファイルのサイズは、6817となります。これにならない場合は、プログラムがどこか間違っていますので、もう一度確かめてください。

次にデータの構造を説明します。

データは、一般に「ランレングス」という手法で圧縮してあります。これは、幾つかつながった同じデータを一つに集め、全体を小さくしてしまう方法です。つまり、同じデータが幾つ



突然ではあるが、私は信長の子孫の教え子にあたる「野球ゲーム病感泣者」である。編集長殿、あなたに命令する。ゲームソフトをあるだけよこしなさい。さもなくば、信長殿にかわって、私が忍者を送り出し、あなたを暗殺する。1つ言っておく（つづく）

From Letter

かつながっていそうなデータでのみ圧縮の効果があがります。従って、画像取り込みの機能によって取り込んだ画像は、データが増えてしまう場合もあります。次にデータの構造を示します。

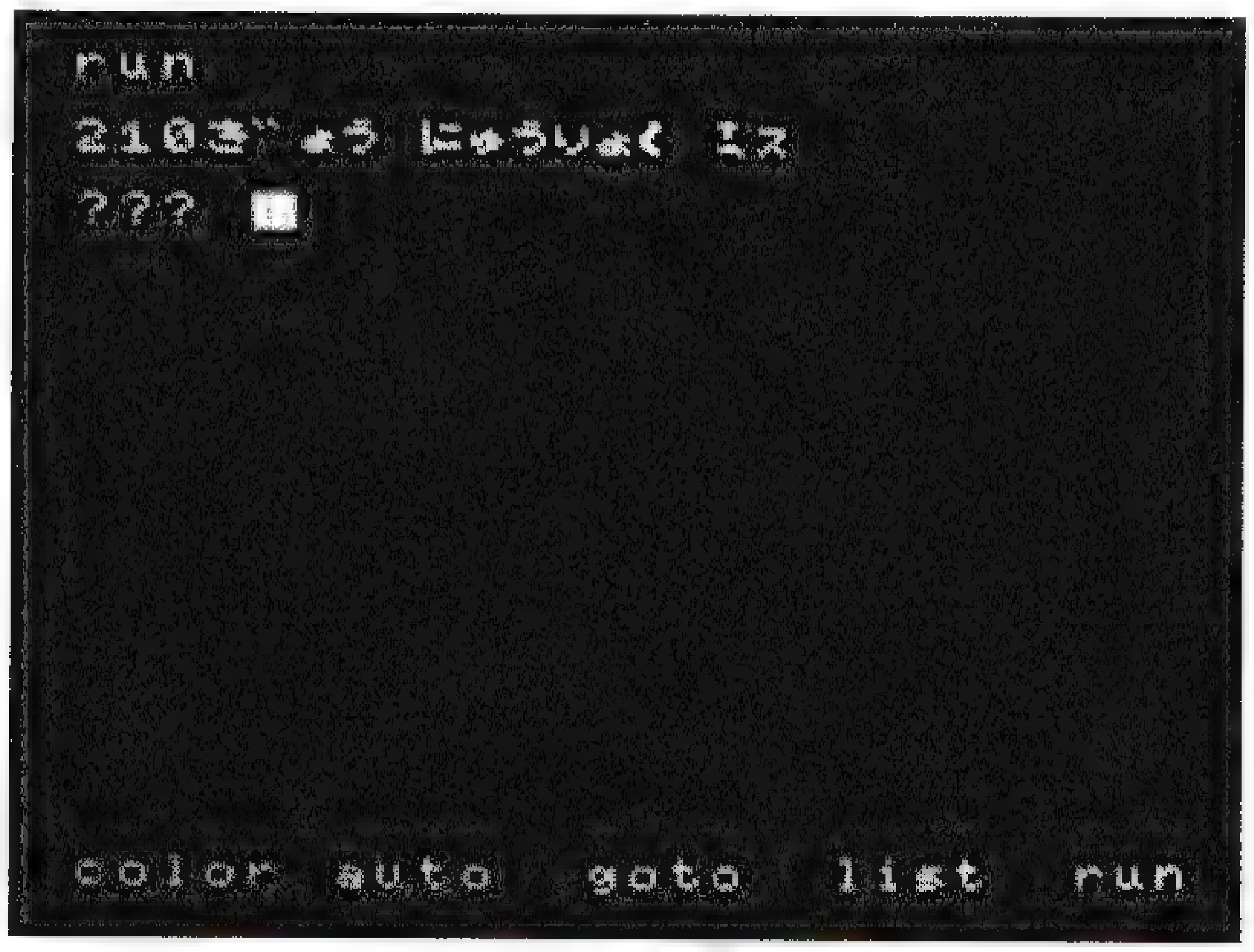
全スクリーン共通

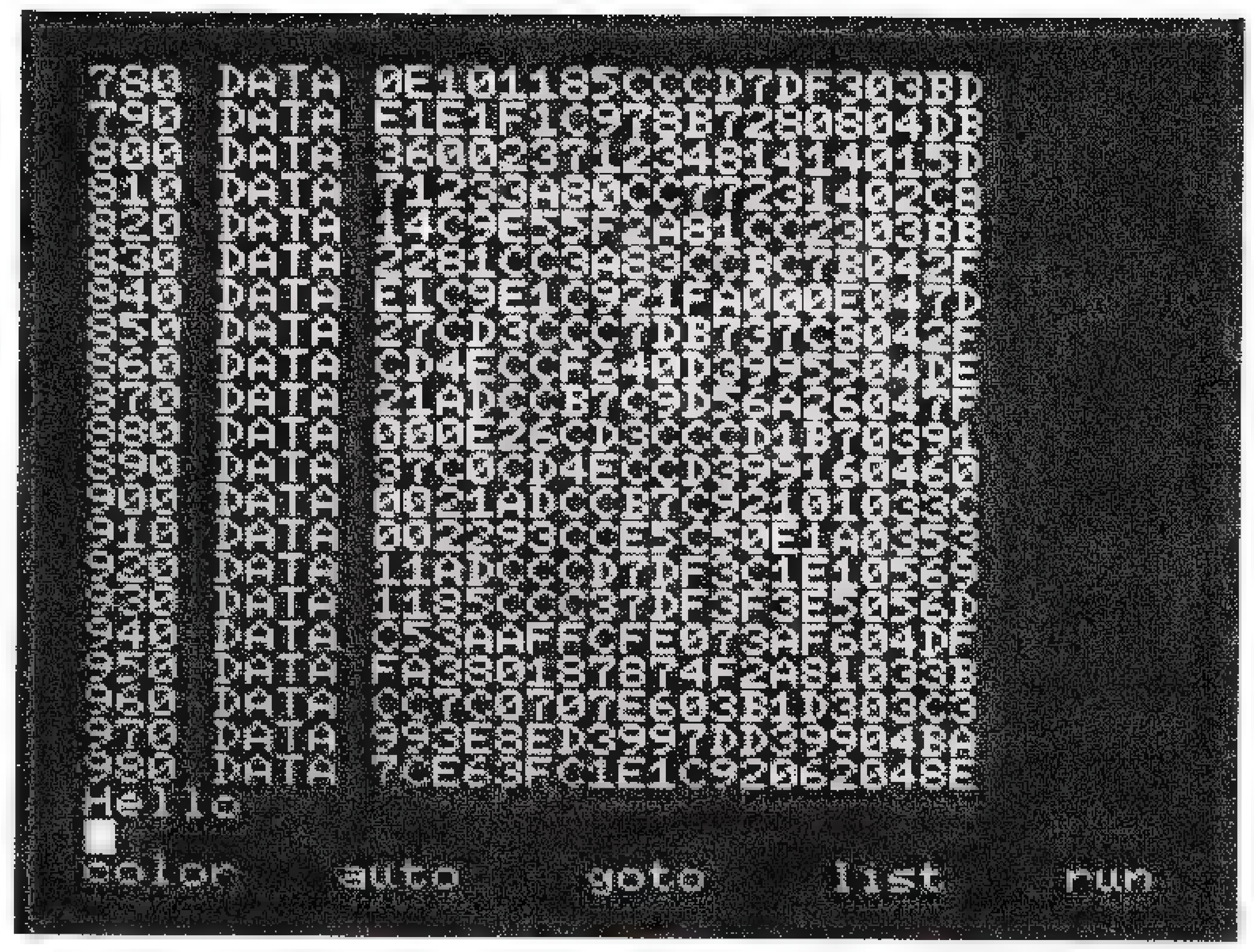
識別子	画面イメージデータ	カラーパレット
	スクリーンによって違い有り	32バイト（スクリーン8は無し）

画面イメージデータが実際に圧縮されたデータであるが、これはスクリーンによって圧縮する領域が違う。

スクリーン	識別子	画面イメージデータ
5	0EEH	ビデオRAM　0000H―069FFH　の圧縮
6	0EFH	ビデオRAM　0000H―069FFH　の圧縮
7	0F0H	ビデオRAM　0000H―0D3FFH　の圧縮
8	0F1H	ビデオRAM　0000H―0D3FFH　の圧縮

次に画面イメージデータの詳細を説明します。





画面イメージデータは以前にも説明したように同じデータが幾つ並んでいるかという情報を持っています。つまり、画面データとその長さで示します。（下図）

長さ1	データ	長さ2	データ	………	長さN	データ

長さ1＋長さ2＋………＋長さN＝06A00H（スクリーン5、6）
0D400H（スクリーン7、8）

また、長さのデータは、同じデータが255個以下で続く場合とそれ以上で違い、

連続するデータ 255個以下	長さ（1バイト）	
連続するデータ 256個以上	00H（1バイト）	長さ（2バイト）

以上が画面データの構造です。

このプログラムで、これまで12個まで（2DDタイプのディスク）しか入らなかった画面データが、私の場合100個程度入るようになりました。みなさんもこれまでに作ったデータをこのプログラムで変更して、ディスクの有効活用をしましょう。

```
10 CLEAR 300,&HC9FF
20 I=&HCA00:DEFUSR=I
30 FOR J=20 TO 98:READ A$
40 L=0:FOR K=0 TO 7
50 M$=MID$(A$,K*2+1,2)
60 M=VAL("&H"+M$):L=L+M
70 POKE I,M:I=I+1:NEXT K
80 S=VAL("&H"+MID$(A$,17,4))
90 IF L=S THEN 150
100 J=J*10
110 PRINT J;"ぎょう にゅうりょく ミス"
120 POKE &HF6B5,J MOD 256
130 POKE &HF6B6,J ¥ 256
140 LIST  :END
150 NEXT
160 BSAVE"CMDPRS.BIN",&HCA00,&HCC77
170 END
200 DATA 010500110DFE210C014F
210 DATA CAEDB0C9C311CA0004CE
22Q DATA 007E3284CCFED02803F6
230 DATA 05FECFC203CCCD660496
240 DATA 46CD644C3A63F6FE0454
250 DATA 08CA03CCE5E52102038E
260 DATA CCE33AAFFCFE05D8056F
270 DATA FE073E6A38018732029F
280 DATA 83CCCDD0677EB7C80550
290 DATA 235E2356EBE521850370
300 DATA CC1186CC36000127028D
310 DATA 00EDB02186CC36200366
320 DATA 1187CC010A00EDB0030C
330 DATA E1471186CC0E002302BC
340 DATA 7E2BFE3A200E7EE60373
350 DATA 5FD6403285CC05C803C5
360 DATA 05C823237EFE2E2802E5
370 DATA 0E7E1223130C79FE0257
380 DATA 0B281910EF181505017D
390 DATA 281223118ECC0E0001D6
400 DATA 7E1223130C79FE03024C
410 DATA 280210F43A84CCFE03B6
420 DATA D0CA37CB0E0F1185034F
430 DATA CCCD7DF3B7C00E2704B5
440 DATA CD36CC3AAFFCC6E90563
450 DATA 6F3AADCCBDC0210003C0
460 DATA 002281CCCD04CCD803E4
470 DATA 7EB720071515CC040256
480 DATA CC3850154F0600B70275
490 DATA 2004234E2346237E019F
500 DATA D398CDF2CB280E0B0436
510 DATA 78B120F32315CC040344
520 DATA CC383018D33AAFFC0404
530 DATA FE082827FE07067602D6
540 DATA 200206FA0E80ED4302E0
550 DATA 81CCCD4ECCF640D3053D
560 DATA 99230620E3E315CC0389
570 DATA 04CC7ED39823CDF2049B
580 DATA CB10F1E1E1F1C90E0556
590 DATA 161185CCCD7DF3B7046C
600 DATA C03AAFFCC6E932AD0533
610 DATA CC0E26CD36CCB73703BD
620 DATA 207E2100002281CC022E
630 DATA 1600CD4ECCD39921038A
640 DATA ADCCDB9801010032032O
650 DATA 80CCCDF2CB2861DB053A
660 DATA 985F3A80CCBB20080360
670 DATA CDF2CB0320F1181903CF
680 DATA D5CDF2CBD12819CD053E
690 DATA DCCB7AFEFAD41DCC05D6
700 DATA 7B0101003280CC180213
710 DATA D6CDDCCB7ACD1DCC057A
720 DATA 3AAFFCFE082829FE043A
730 DATA 0726FA280226762E021B
740 DATA 802281CCCD4ECCD304A9
750 DATA 9906202
1ADCCE3E3041F
760 DATA E3E3DB98772310F604D9
770 DATA 2120000E26CD3CCC024A
780 DATA 0E101185CCCD7DF303BD
790 DATA E1E1F1C978B7280804DB
800 DATA 360023712348141 4015D
810 DATA 71233A80CC77231402C8
820 DATA 14C9E55F2A81CC2303BB
830 DATA 2281CC3A83CCBC7B042F
840 DATA E1C9E1C921FA000E047D
850 DATA 27CD3CCC7DB737C8042F
860 DATA CD4ECCF640D3995504DE
870 DATA 21ADCCB7C9D56A26047F
880 DATA 000E26CD3CCCD1B70391
890 DATA 37C0CD4ECCD399160460
900 DATA 0021ADCCB7C921010 33C
910 DATA 002293CCE5C50E1A0353
920 DATA 11ADCCCD7DF3C1E10569
930 DATA 1185CCC37DF3F3E5056D
940 DATA C53AAFFCFE073AF604DF
950 DATA FA380187874F2A81033B
960 DATA CC7C0707E603B1D303C3
970 DATA 993E8ED3997DD39904BA
980 DATA 7CE63FC1E1C92062048E
```

スプライトも自由自在に操れる！
ハイパーミニ キャラクターエディタ

『スプライトエディタ miniGON』

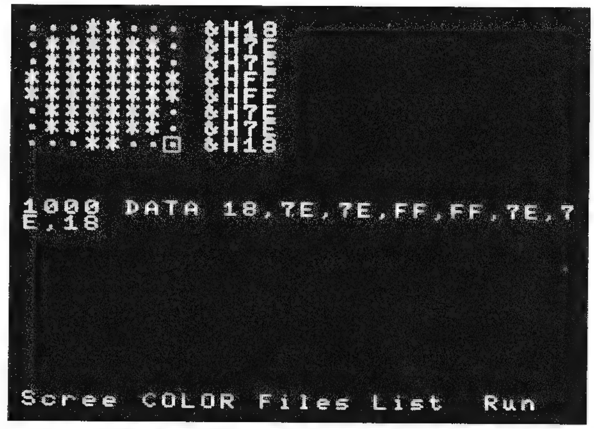
プログラムを始めたばかりのキミにとっては、ゲームのキャラクター作りは頭の痛いことだろう。マニュアルをひっくり返してみても、2進数や16進数がどうのと結構むずかしそうだ。そこでみんなのキャラクター制作の助けになればと、超ミニサイズのスプライトエディタを作ってみた。8ドットサイズで機能こそベーシックだけど、その便利さといったらちょっとしたもの。では、使用法の説明だ。

●使用法

プログラムを打ち込んだら、必ずセーブしてRUNする。エディタ画面が表示されたら、カーソルキーを押してみよう。赤い四角がエディタ画面上を動くはずだ。カーソルの中の“◆”は、パターンが置かれていないという印だ。そこで、おもむろにスペースキーを押してみよう。ピッと音がしてその場に“＊”が表示されるだろう。これが、パターンを置きましたという印だ。では、もう一度スペースキーを押してみよう。“＊”が“◆”に変わったね。このようにして、好きなパターンを作っていくのだ。エディタ画面の右側にある数字は、エディタ画面1ライン分のパターンの並びを上から順に16進数で表したものだ。あまり意味はないけど、ここに表示されたデータをつぎつぎにDATA文にして書き起こしていってもいいだろう。

さて、1枚分を定義し終ったらリターンキーを押してみよう。画面の中央に、1000　DATA　○○，○○，……と表示される。しばらく表示されたあと、ピッという音とともに画面がクリアされてつぎのパターンの編集に移る。

こうして16枚分のスプライトを定義し終えたら（16枚以内なら何枚でもいい）、ESCキーを押す。すると、画面が切り替わって今まで定義したスプライトのパターンが行番号つきのデータ文になってズラッと表示される。あとは、画面下の指示にしたがってリターンキーを押していくとデータが取り込まれる。自動的にスプライトエディタのプログラムも削除されるから、あとに残るのはデータのプログラムだけっていうわけだ。行番号は1000番からだから、100番あたりからでもプログラムを作っていけば割と簡単にゲーム作りができるようになる。



プログラムの行数は短い。実際に打ち込んでも20分もあれば終わるはず。

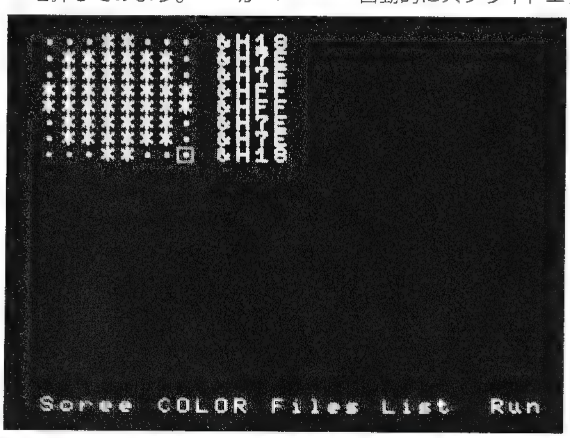
●工夫しよう！

いかに早く打ち込むことができて、能率の良いパターン作りができるかを目標にしているので、必要最低限の機能しか盛り込んでいない。そこで、例えば、作ったパターンをセーブしたいというときには、データを作ったあと、すぐにファイル名をつけてディスクなりテープにセーブしよう。また、リターンキーを押したあと、パターンを作り間違えてしまったと気づいても、その時は修正がきかないので、もう一度作りなおそう。

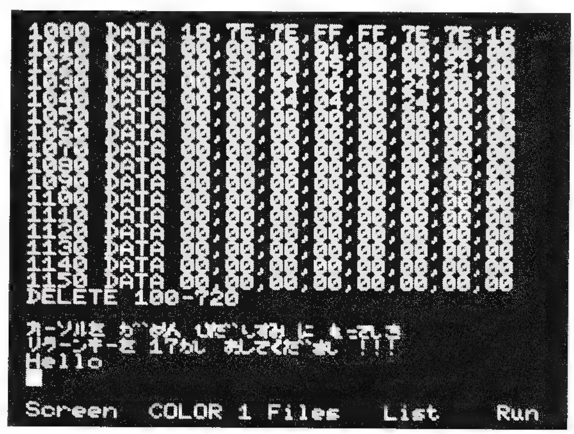
このプログラムを基本にして16ドット版を作ってみるとか、ちゃんと修正がしなおせるものに改良してみよう。

プログラム技術を上達させるには他人のプログラムを解析して研究することが大切なんだ。

それでは、いいゲーム作りをしてね。



キャラを自作するのもカンタン。そのまま、プログラム内でデータとして利用できる。



うまく作れたキャラは、ディスクやテープに保存しておき、キャラクターデータ集を作るのもいい。

おおっ！　なんと、こりゃまたびっくり！　なかなか長野県民がいせーよくかんばってるじゃないか。とてもうれしい。ハッピーだね。さー、長野県のM応ファンよ！　みんなの後に続いてガンバルのだ。いいなー！　長野県　山本直樹

From Letter

```
100 ' Hiper-Mini character edior
110 CLEAR 1000
120 SCREEN 1,0:WIDTH 29:COLOR 15,0,0
130 DEFINT A-Z
140 DEFFNA(X,Y)=&H1802+X+Y*32
150 DIM P$(15),Q$(7)
160 GY=1000:N=0
170 CLS
180 FOR I=0 TO 7
190  PRINT "········ &H00"
200  Q$(I)="00"
210 NEXT
220 SPRITE$(255)=CHR$(254)+"♣♣♣♣♣♣"+CHR$(254)
230 ' Main
240 S=STICK(0):I$=INKEY$
250 IF I$=CHR$(13) THEN GOSUB 500:GOTO 170
260 IF I$=CHR$(27) THEN 620
270 IF N>15 THEN BEEP:LOCATE 0,10:GOTO 620
280 X=X+(S=3)*(X<7)-(S=7)*(X>0)
290 Y=Y-(S=1)*(Y>0)+(S=5)*(Y<7)
300 PUT SPRITE 0,(X*8+15,Y*8-1),9,255
310 IF STRIG(0)=0 THEN 370
320  C=VPEEK(FNA(X,Y))
330  IF C=42 THEN L=165 ELSE L=42
340  VPOKE FNA(X,Y),L
350  PLAY"T120V15O6L64C"
360  GOSUB 380
370 GOTO 230
380 '
390 D2=0
400 FOR I=0 TO 7
410  D0=VPEEK(FNA(I,Y))
420  IF D0=165 THEN D1=0 ELSE D1=1
430  D2=D2+D1*2^(7-I)
440 NEXT
450 D$=RIGHT$("0"+HEX$(D2),2)
460 Q$(Y)=D$
470 LOCATE 11,Y:PRINT D$
480 RETURN
490 '
500 P$(N)=""
510 FOR I=0 TO 6
520  P$(N)=P$(N)+Q$(I)+","
530 NEXT
540 GY$=RIGHT$(STR$(GY),4)
550 P$(N)=GY$+" DATA "+P$(N)+Q$(7)
560 LOCATE 0,11:PRINT P$(N)
570 FOR I=1 TO 3000:NEXT
580 BEEP
590 GY=GY+10
600 N=N+1
610 RETURN
620 '
630 SCREEN 0:WIDTH 40
640 FOR I=0 TO 15
650  PRINT P$(I)
660 NEXT
670 PRINT"DELETE 100-720"
680 PRINT
690 PRINT"カーソルを が めん ひだ りすみ に もっていき"
700 PRINT"リターンキーを 17かい おしてくだ さい !!!"
710 BEEP
720 END
```

From Letter ボクがやっとFIXDを買ってイースをやっていた時、FDDINUSEのランプがついている時に消されて、暴走してしまった。すんげーかなひーかなひー。大阪府　岩田健

簡単な操作で誰でも作曲体験が可能！

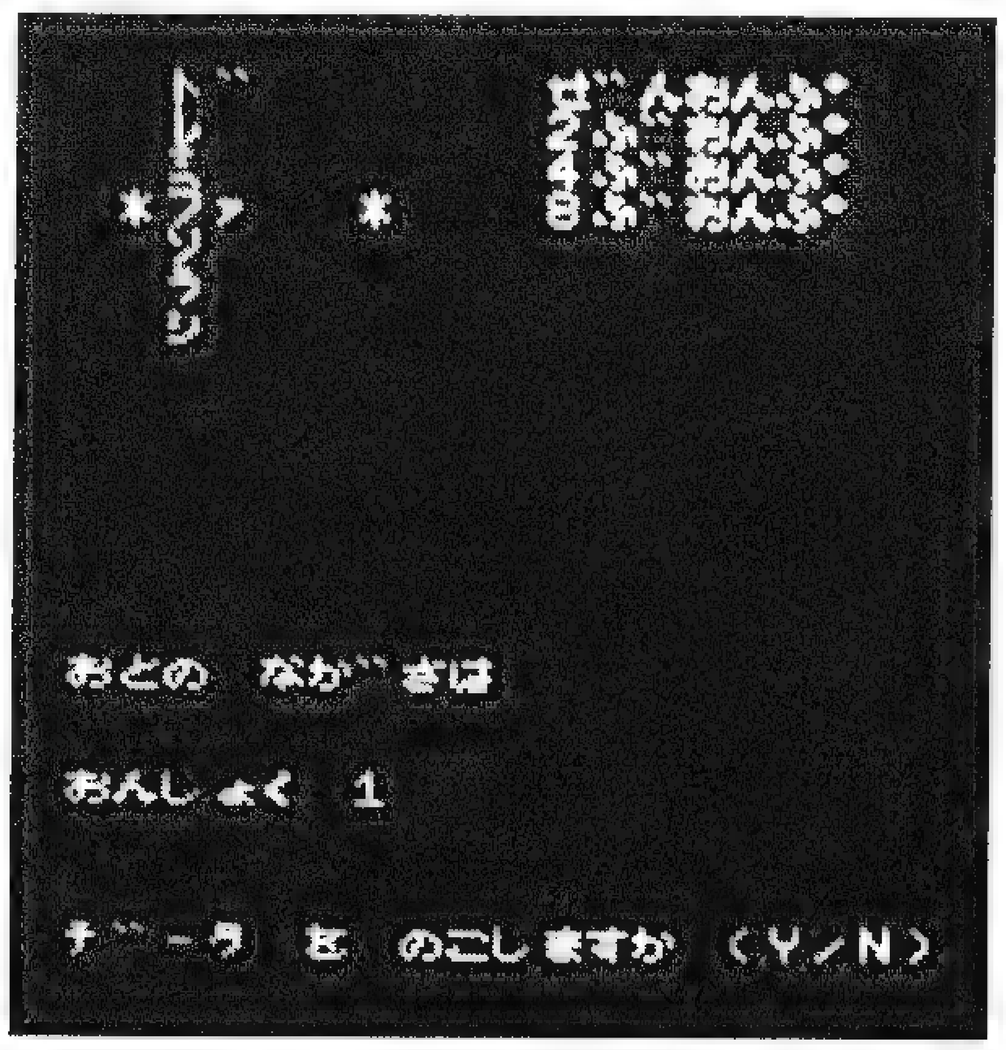
ミニミニ ミュージックエディタ

『ミュージックエディタ“μ-dy(ミューディー)”』

MSXで音楽を楽しむためにはパソコンに組み込まれている音楽演奏用のPSG（プログラマブル・サウンド・ジェネレータ）と呼ばれるチップを、BASICに備わっているMML（ミュージック・マクロ・ランゲージ）という音楽用の用語で、操作してやらなければならない。

音楽の得意な人はいいとして、学校であんまり音楽の成績がよくなかったキミ。いまイチしっくりこないんじゃないかな。

またまた、そ・こ・でなんだけど、キミたちが“ドレミ”を知っていれば、いちいちMMLとの対応を考えなくてもそのまま勝手に交換してくれて演奏までしてしまうというプログラムを作ってみた。どうだい？　すこしは役に立ちそうかな？　では、使用法をお教えしよう。

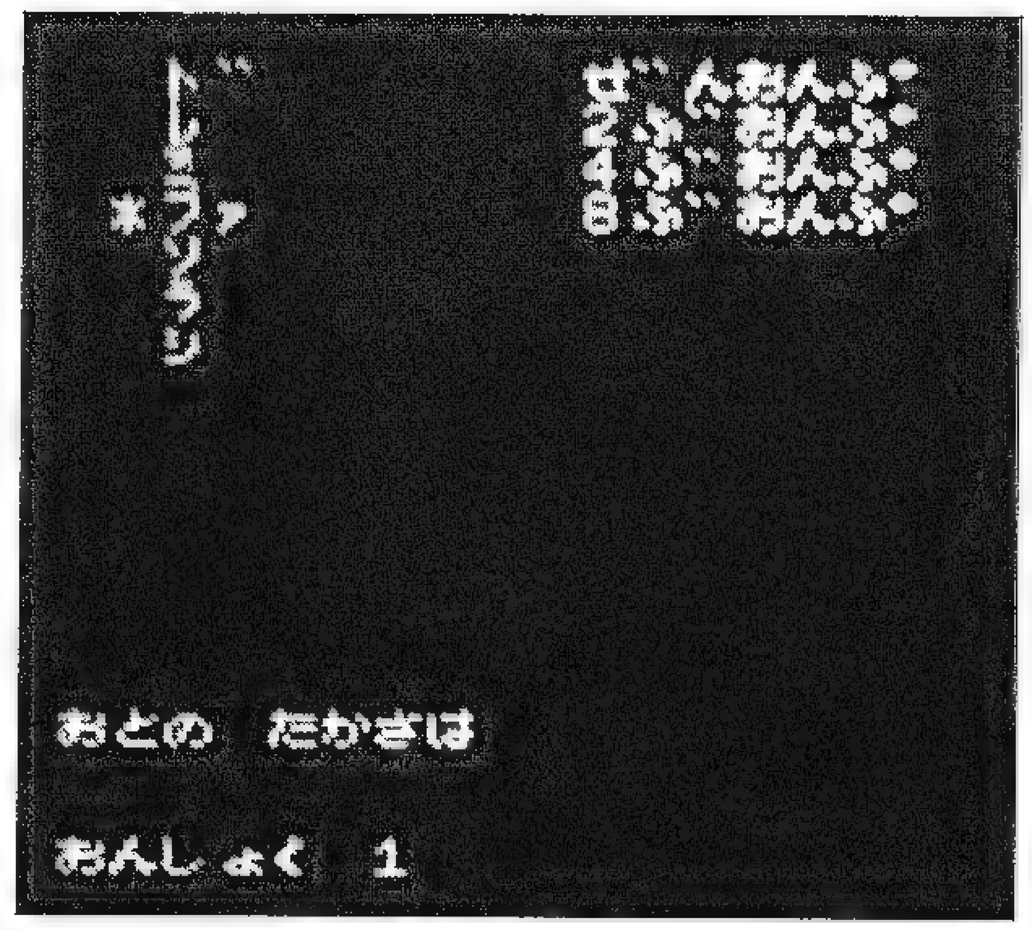


スペースキーとY、Nキーだけで、曲が作れるのだ。

●使用法

プログラムを打ち込んだらとりあえずセーブしてRUNしよう。画面の構成は、左上に音の高さの表、その右側に音の長さの表が出る。

まずはじめに、音の高さを聞いてくるのでカーソルキーの上下を動かして、演奏したい音のところに＊をもっていってスペースキーを押す。



どんな曲か聞いてみたい時、楽譜は分からないけど、ドレミは分かる人には最適なプログラム。

つぎに、音の長さを聞いてくるので、同じようにカーソルキーで、音の長さを選んでスペースキーを押す。すると、その場で演奏するかどうかを聞いてくるので、演奏したければY、そうでなければNで答える。Nを選ぶといままで、入力してきたデータのすぐ後につぎの音符のデータを重ねていく。音符データは幾つも並べることができるが、このツールでは、120個までの音符を一度に扱う。もし、データの数がオーバーしたときは、パソコンが警告を発して、自動的に演奏を始めるようになっている。

演奏が終ると、いままで入力した音符データはクリアされて、また新しいデータを入力することができるようになる。

```
100   Mini music editor
110 SCREEN 1:COLOR 15,12,12:CLS
120 DEFINT A-Z:KEY OFF
130 DIM H$(8),L$(3),DT$(16)
140 H$(0)="O4C":H$(1)="O4D":H$(2)="O4E":H$(3)="O4F"
150 H$(4)="O4G":H$(5)="O4A":H$(6)="O4B":H$(7)="O5C"
160 L$(0)="1":L$(1)="2":L$(2)="4":L$(3)="8"
170 ON KEY GOSUB 930,940,950
180 KEY (1) ON:KEY (2) ON:KEY (3) ON:KEY (4) ON
190 GYO=1000:C=0
200 LOCATE 0,18:PRINT"おんしょく 1"
210 '
220 LOCATE 0,0
230 PRINT "  ド        ぜ んおんぷ "
240 PRINT "  レ        2ぶ おんぷ "
250 PRINT "  ミ        4ぶ おんぷ "
260 PRINT "  ファ      8ぶ おんぷ "
270 PRINT "  ソ"
280 PRINT "  ラ"
290 PRINT "  シ"
300 PRINT "  たかい ド "
310 ' Main
320 LOCATE 0,15:PRINT "おとの たかさは "
330 Y=0
```


From Letter
無知な私はMSX2の事など知らず、大枚はたいて「悪魔城ドラキュラ」(古い…)を買ってしまったんです。うちのはMSXでMSX2じゃないのに…ぐっすん。静岡県　岩崎綾　♀

```
340 S=STICK(0)
350 Y=Y-(S=1)*(Y>0)+(S=5)*(Y<7)
360 LOCATE 1,YY:PRINT " "
370 LOCATE 1, Y:PRINT "*"
380 YY=Y
390 IF STRIG(0)=0 THEN 340
400 HH$=H$(Y)
410 FOR I=1 TO 1000:NEXT
420 '
430 Y=0
440 LOCATE 0,15:PRINT "おとの なか゛さは"
450 S=STICK(0)
460 Y=Y-(S=1)*(Y>0)+(S=5)*(Y<3)
470 LOCATE 6,YY:PRINT " "
480 LOCATE 6, Y:PRINT "*"
490 YY=Y
500 IF STRIG(0)=0 THEN 450
510 LL$=L$(Y)
520 FOR I=1 TO 1000:NEXT
530 '
540 ML$=ML$+HH$+LL$
550 LN=LEN(ML$)
560 IF LN>70  THEN LOCATE 0,20:PRINT"これいし゛ょう おんふ゜のにゅうりょくはて゛きません":GOTO 650
570 LOCATE 0,16:PRINT"えんそうしますか (Y/N)"
580 I$=INKEY$:IF I$=""  THEN 580
590 IF I$="Y" OR I$="y" THEN 650
600 IF I$="N" OR I$="n" THEN 620
610 GOTO 580
620 LOCATE 0,16:PRINT"                    "
630 GOTO 220
640 '
650 ' Play
660 LOCATE 0,16:PRINT"                    "
670 LOCATE 0,20:PRINT STRING$(27," ")
680 PLAY "T120V15O4"+EF$+ML$
690 PRINT
700 IF PLAY(0) THEN 700
710 LOCATE 0,22:PRINT"テ゛ータを のこしますか (Y/N/ESC)
720 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 720
730 IF I$=CHR$(27)     THEN 830
740 IF I$="Y" OR I$="y" THEN GOSUB 770
750 ML$=""
760 GOTO 220
770 '
780 ' DATA
790 DT$(C)=STR$(GYO)+" PLAY "+CHR$(34)+"T120V15O4"+EF$+ML$+CHR$(34)
800 GYO=GYO+10:C=C+1
810 IF GYO>1150 THEN BEEP
820 RETURN
830 '
840 ' PR
850 SCREEN 0,0:CLS
860 GOSUB 780
870 FOR I=0 TO C
880  PRINT DT$(I)
890 NEXT
900 END
910 '
920 ' Effect
930 EF$="S 0M5000":LOCATE 0,18:PRINT "おんしょく 2":RETURN
940 EF$="S 8M 300":LOCATE 0,18:PRINT "おんしょく 3":RETURN
950 EF$="S10M 500":LOCATE 0,18:PRINT "おんしょく 4":RETURN
960 EF$=""        :LOCATE 0,18:PRINT "おんしょく 1":RETURN
```

From Letter 今からもう2ケ月ほど前の1月10日の事でした。M応にハガキが載った事を知ったボクは全く知らない人（中、高生でしょう）に「これ見てくれよ、おい、これ、オレのハガキなんだぜ！」と話しかけてしまった。 長野県 山本直樹 ⑧

Dr.ジェイスンの MSX PLAYING MANUAL VOL.9

STORY-RYUICHI ADACHI
VISUAL-TATSUMA MINAMI



最近イラスト作りに疲れた拙者にござりまする。いくら描いても載らぬのならこちらからM応を離れる覚悟にござる。とゆー訳で載っけてくれ。（M応から離れるなんてウソだーい） 新潟県 まっど ⇧

From Letter



次に「えらんでください?」と聞いてくるので
R=レコード
P=プレイ
E=オワリ
の中の1つを選ぼう.
R
P
E
Rは模型に動作(コース)を覚えさせ.
PはRによって覚えさせた動作を再現します.
?
左
右
?
そしてEはプログラムを停止させます.
ピタッ
では実行してみよう. 最初はRからスタートだ.
まず模型をスタート位置においてR⏎と入力する.
START
用意ができたら前回のモーターコントロールと同じ操作で模型をいろいろと動かしてみよう.
PUSH E!
一通り模型を動かしたらEキーを押して「えらんでください?」の状態にもどそう.
今度はPを実行してみよう.
P
模型をスタート位置においてP⏎と入力すると模型がRを実行したときと同じ動作をしてコースを正確に動くぞ.
ちょろ
ちょろ
わ-このプログラム博士よりも頭いーじゃない.
それは、よけいだよ・・・
このPは続けて何度でも実行することができて何回実行しても同じ動作をします.
Rを使って他の動作を覚えさせたいときには一度Eを実行してから再びプログラムをRUNさせて使って下さいネ.
このプログラムを使って友達と競走するのもおもしろそうだぞ.
ではさらばじゃ.
1988.3.16 WED

これが、モーターコントロールユニットを使った学習プログラムだ！

```
10 REM ｶﾞｸｼｭｳ ｺﾝﾄﾛｰﾙ
20 COLOR 2,0,0
30 DEFINT A-Z
40 CLS
50 OUT &H3,&H92
60 OUT &H3,1
70 OUT &H3,3
80 OUT &H3,5
90 OUT &H3,7
100 INPUT"しようするｽﾃｯﾌﾟすうは";D
110 DIM A(D+1),B(D+1)
120 FOR A=0 TO D+1
130 A(A)=0
140 B(A)=0
150 NEXT A
160 C=0
170 PRINT
180 PRINT"R= ﾚｺｰﾄﾞ"
190 PRINT"P= ﾌﾟﾚｲ"
200 PRINT"E= ｵﾜﾘ"
210 INPUT"えらんでください";E$
220 IF E$="p" OR E$="P" THEN 1390
230 IF E$="r" OR E$="R" THEN 270
240 IF E$="e" OR E$="E" THEN 1320
250 GOTO 180
260 PRINT"START"
270 A=STICK(0)
280 IF A=1 THEN 430
290 IF A=2 THEN 520
300 IF A=3 THEN 600
310 IF A=4 THEN 690
320 IF A=5 THEN 770
330 IF A=6 THEN 860
340 IF A=7 THEN 940
350 IF A=8 THEN 1030
360 OUT &H3,1
370 OUT &H3,3
380 OUT &H3,5
390 OUT &H3,7
400 F$=INKEY$
410 IF F$="E" OR F$="e" THEN 1360
420 GOTO 270
430 'ｾﾞﾝｼﾝ
440 TIME=0
450 OUT &H3,0
460 OUT &H3,2
470 PRINT"ぜんしん"
480 B=STICK(0)
490 IF TIME>28800 THEN GOSUB 1240
500 IF B=1 THEN 480
510 GOTO 1110
520 'ﾐｷﾞﾏｴ
530 TIME=0
540 OUT &H3,0
550 PRINT"みぎまえ"
560 B=STICK(0)
570 IF TIME>28800 THEN GOSUB 1240
580 IF B=2 THEN 560
590 GOTO 1110
600 'ﾐｷﾞｶｲﾃﾝ
610 TIME=0
620 OUT &H3,0
630 OUT &H3,6
640 PRINT"みぎかいてん"
650 B=STICK(0)
660 IF TIME>28800 THEN GOSUB 1240
670 IF B=3 THEN 650
680 GOTO 1110
690 'ﾐｷﾞｳｼﾛ
700 TIME=0
710 OUT &H3,4
720 PRINT"みぎうしろ"
730 B=STICK(0)
740 IF TIME>28800 THEN GOSUB 1240
750 IF B=4 THEN 730
760 GOTO 1110
770 'ｺｳﾀｲ
780 TIME=0
790 OUT &H3,4
800 OUT &H3,6
810 PRINT"こうたい"
820 B=STICK(0)
830 IF TIME>28800 THEN GOSUB 1240
840 IF B=5 THEN 820
850 GOTO 1110
860 'ﾋﾀﾞﾘｳｼﾛ
870 TIME=0
880 OUT &H3,6
890 PRINT"ひだりうしろ"
900 B=STICK(0)
910 IF TIME>28800 THEN GOSUB 1240
920 IF B=6 THEN 900
930 GOTO 1110
940 'ﾋﾀﾞﾘｶｲﾃﾝ
950 TIME=0
960 OUT &H3,2
970 OUT &H3,4
980 PRINT"ひだりかいてん"
990 B=STICK(0)
1000 IF TIME>28800 THEN GOSUB 1240
1010 IF B=7 THEN 990
1020 GOTO 1110
1030 'ﾋﾀﾞﾘﾏｴ
1040 TIME=0
1050 OUT &H3,2
1060 PRINT"ひだりまえ"
1070 B=STICK(0)
1080 IF TIME>28800 THEN GOSUB 1240
1090 IF B=8 THEN 1070
1100 GOTO 1110
1110 'STOP
1120 PRINT"STOP"
1130 A(C)=A
1140 B(C)=TIME
1150 PRINT">>";
1160 PRINT C;"ｽﾃｯﾌﾟ"
1170 C=C+1
1180 IF C>D THEN 1360
1190 OUT &H3,1
1200 OUT &H3,3
1210 OUT &H3,5
1220 OUT &H3,7
1230 GOTO 270
1240 A(C)=A
1250 B(C)=TIME
1260 PRINT">>";
1270 PRINT C;"ｽﾃｯﾌﾟ"
1280 TIME=0
1290 C=C+1
1300 IF C>D THEN 1360
1310 RETURN
1320 PRINT
1330 PRINT
1340 PRINT"END"
1350 END
1360 A(C)=10
1370 B(C)=10
1380 GOTO 160
1390 A=A(C)
1400 IF A=1 THEN 1560
1410 IF A=2 THEN 1630
1420 IF A=3 THEN 1690
1430 IF A=4 THEN 1760
1440 IF A=5 THEN 1820
1450 IF A=6 THEN 1890
1460 IF A=7 THEN 1950
1470 IF A=8 THEN 2020
1480 IF A=10 THEN 160
1490 OUT 3,1
1500 OUT 3,3
1510 OUT 3,5
1520 OUT 3,7
1530 C=C+1
1540 IF C>D THEN 160
1550 GOTO 1390
1560 'ｾﾞﾝｼﾝ
1570 TIME=0
1580 OUT 3,0
1590 OUT 3,2
1600 PRINT"ぜんしん"
1610 IF TIME<B(C) THEN 1610
1620 GOTO 2080
1630 'ﾐｷﾞﾏｴ
1640 TIME=0
1650 OUT 3,0
1660 PRINT"みぎまえ"
1670 IF TIME<B(C) THEN 1670
1680 GOTO 2080
1690 'ﾐｷﾞｶｲﾃﾝ
1700 TIME=0
1710 OUT 3,0
1720 OUT 3,6
1730 PRINT"みぎかいてん"
1740 IF TIME<B(C) THEN 1740
1750 GOTO 2080
1760 'ﾐｷﾞｳｼﾛ
1770 TIME=0
1780 OUT 3,4
1790 PRINT"みぎうしろ"
1800 IF TIME<B(C) THEN 1800
1810 GOTO 2080
1820 'ｺｳﾀｲ
1830 TIME=0
1840 OUT 3,4
1850 OUT 3,6
1860 PRINT"こうたい"
1870 IF TIME<B(C) THEN 1870
1880 GOTO 2080
1890 'ﾋﾀﾞﾘｳｼﾛ
1900 TIME=0
1910 OUT 3,6
1920 PRINT"ひだりうしろ"
1930 IF TIME<B(C) THEN 1930
1940 GOTO 2080
1950 'ﾋﾀﾞﾘｶｲﾃﾝ
1960 TIME=0
1970 OUT 3,2
1980 OUT 3,4
1990 PRINT"ひだりかいてん"
2000 IF TIME<B(C) THEN 2000
2010 GOTO 2080
2020 'ﾋﾀﾞﾘﾏｴ
2030 TIME=0
2040 OUT 3,2
2050 PRINT"ひだりまえ"
2060 IF TIME<B(C) THEN 2060
2070 GOTO 2080
2080 'STOP
2090 PRINT"STOP"
2100 OUT 3,1
2110 OUT 3,3
2120 OUT 3,5
2130 OUT 3,7
2140 PRINT">>";
2150 PRINT C;"ｽﾃｯﾌﾟ"
2160 C=C+1
2170 IF C>D THEN 160
2180 GOTO 1390
```


今回のM応はHなのがなくってとてもよかったと思う。今まではHのかすごいのを載せていたので、家の人と一緒に見にくい。来月から「新しい情報誌」になるという事なので、期待して、来月も買います。　大阪府　奥貫則

From Letter

アミューズメントゲーム倶楽部

AMUSEMENT GAME CLUB



パソコンだってなんだって、ゲームはやっぱり友達と一緒にギャーギャー騒ぎながら遊びたい。今月から始まるこの“AGC”では、MSX以外のゲーム情報をマルチに紹介していくゾ!! ゲームフリークならば絶対に見逃せない“AGC”、どうぞよろしく!!

アキコの88が好き

■日本ファルコム
■対応機種 PC-8801SR
■価格 [illegible]
■[illegible]





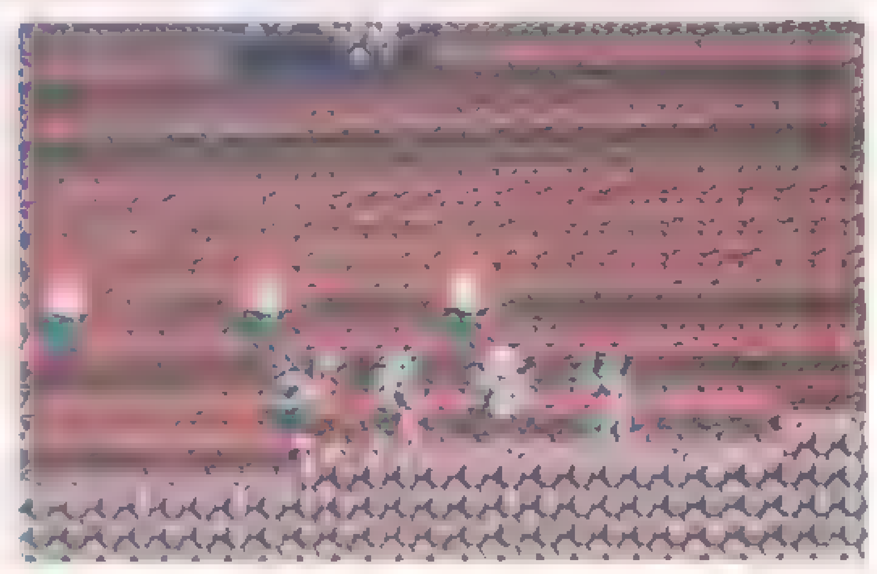
ソーサリアンの世界とは…。

■Back Story

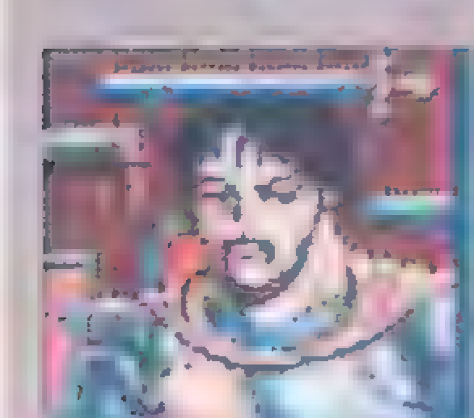
砂塵が吹き荒れていた——。砂漠には、4人の若者の姿があった。若者達は、砂漠の遠くに霞む町、ペンタウァをめざしていた。ペンタウァの町。そこには、未だに魔法が存在するというのだ。火星、水星、木星、月、太陽、金星、土星。7つの星の力が混じり合う時、限りない不思議な力が生まれ、冒険者の望みを叶えてくれるという。若者達は、目前に迫るマジックタウンへ向かって、また歩き出して行く。果たして、この魔法の町でそれぞれの希望を叶えることができるのであろうか——。

いゃ～まいった！ これは奥が深いぜっ！

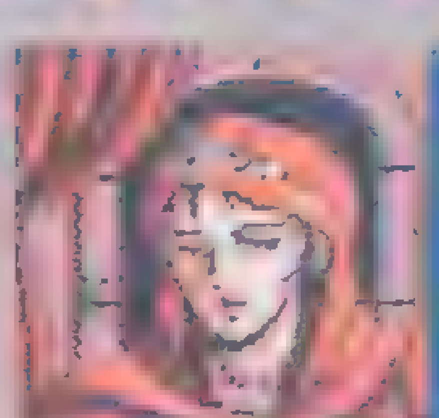
昨年12月20日に発売された88ユーザーの超人気ソフトが『ソーサリアン』。さすがに人気ソフトだけあって、ゲームの奥が深い。キャラクタを適当につくって、さぁ冒険に出発だ！ なんて思ってはいけないのだ。そんなことでは、ソーサリアンでは生き残れないぞ。とにかく慎重なキャラメイクが大切なのだ。ボーナスポイントの割り振りを間違えると自分はおろか子孫まで影響を受けちゃうから、よく考えてネ。キャラメイクが終わったら、町に出かけてアイテムを購入し、冒険に出発！ シナリオは15本あって、好きなシナリオを選べるんだけど、最初は低いレベルから挑戦した方がいいみたい。



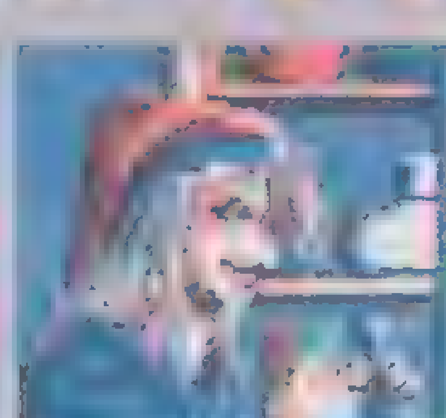
ソーサリアンの町ペンタウァで冒険の準備をするんだっ！



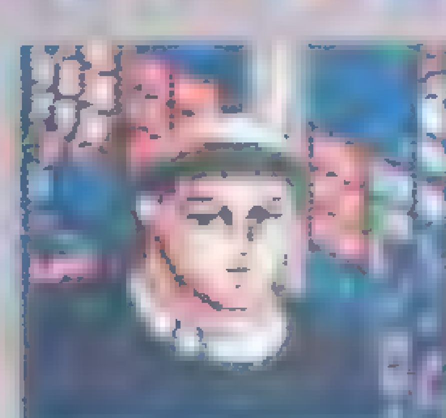
ボブは武器と道具の店の主。冒険に必要なアイテムを売っているよ。



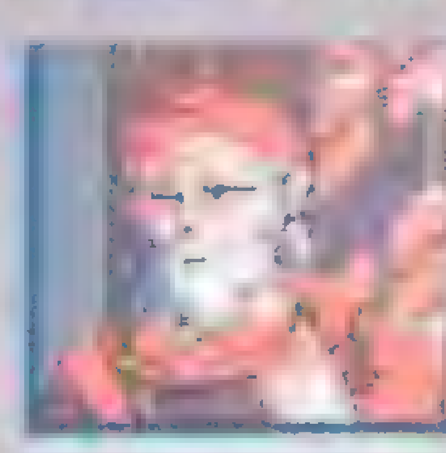
魔法使いのエスターは武器や道具に魔法をかけてくれるのよ。



薬屋では、冒険中に手に入れたハーブを調合し、薬を作ってくれる。



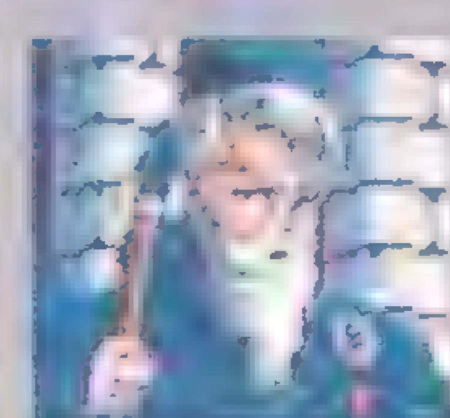
寺院では、死んでしまった仲間を復活させてくれちゃうのだ。



長老は、いろんな情報を提供してくれるけど、お金を取るのよね。



ペンタウァの王様は、キャラのレベルアップ値を教えてくれる。

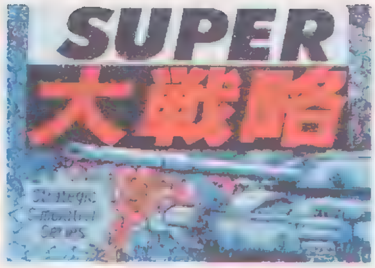


キャラの能力を上げるには、この道場で修業するのが一番だよ。

スーパー大戦略

■システムソフト
■対応機種 PC-88SR VA
■価格 [illegible]
■発売中

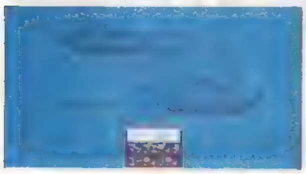
スーパーの４文字はダテではないゾ。大戦略88を大幅にパワーアップ!! 念願の４ヶ国戦もプレイできるのだ!!

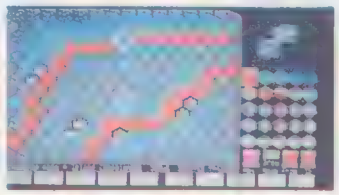


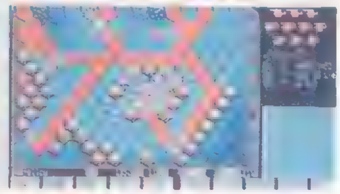


また眠れない夜が怖い！

大戦略って、知ってるよネ。ウォーシミュレーションの人気シリーズだゾ。これまで、88版では大戦略88というのが発売されていたんだけど、98版などでプレイできる４ヶ国戦システムがなかったワケ。だけど、ついに『スーパー大戦略』でプレイ可能になったのだ。しかも、マップの広さが64×64ヘックスで、大戦略88の40×40ヘックスよりも、グッとワイドになったみたいだし、なんといってもマップエディタ機能がついているのが、うれしい!! オリジナルのマップを作ったり、大戦略88用のマップをスーパー大戦略のマップエディタでロードして、スーパー用の広いマップにしてしまう、なんて楽しみが増えちゃった。それに、ユーティリティーモードの中にある生産タイプ編集の機能を活用すれば、自分の好みの兵器ばかりを作ってくれる、夢のような国ができるんだってっ！ これで、当分眠れない日々が続く予感が……。







ウイングマン スペシャル

■エニックス
■対応機種 PC-88SR
■価格 [illegible]
■発売中

人気シリーズ、ウイングマンの第３弾。これで完結なのはちょっと残念ネ。でも、夢戦士達は永遠に不滅デス！

さらば夢戦士たち！

このゲームは、アドベンチャーなのにストーリーがあまりない。ゲームを始めちゃうと、いきなりヒーローアクション部の合宿の場面が出ちゃうワケ。まっ、移動モードがあるので、好きな場所には行けるんだけど、ゲームの目的がイマイチはっきりしないのよねっ。それで、お馴染みの“なんですかモード”でかたっぱしから、取れるモノを全部取っていったワケ。とにかく、このゲームをクリアするためには、場面場面でできるコトを全部やるということだという結論に達したのだっ。えらいゾ！ ということで、このゲームの前半の大きな流れは、合宿中にシードマンが広野クンたちに襲いかかってきて、最後にあおいサンの元恋人ナースを倒すところまでだよ。戦闘シーンは、前作より多いのでアクションゲームの好きな人も楽しめちゃうぞ。

なんたって、かわいいのだっ！



Still Sword
スティルソード

■フェアリーテール
■対応機種 PC-8801SR
■価格 [illegible]
■発売中

5つの国によって構成される世界"フォルファラール"。それぞれの国の姫が異なる光を放つことにより、この地は長い間、邪悪な者を寄せつけることがなかった…。しかし、この地に異変が!!


▶せっかく救い出したのに…かわいそうな

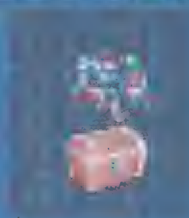
迷路で戦うRPGだ

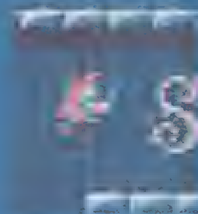
5人の姫がそれぞれの城に閉じ込められてしまい、フォルファラールの世界は闇と化してしまった。姫たちを閉じ込めたのは、人間の心の底にある暗黒な面を利用する、3つ首のドラゴン"ハンター"である。

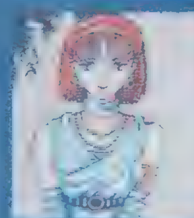
プレイヤーは、5つの城を次々と攻略して、闇の帝王ハンターを倒すことが目的なのだ。各城には、そこを守るハンターの部下のボスキャラが待っている。ボスキャラの部屋の扉を開くためには、城に隠された紋章のかけらを5つ拾い集めなくてはならないが、城の内部は迷路になっているので、これがた大変な作業なんだよね。とにかく、姫を次々と助け出して、この地に再び光と平和を取りもどしてねっ。

モンスターを倒すのだ!



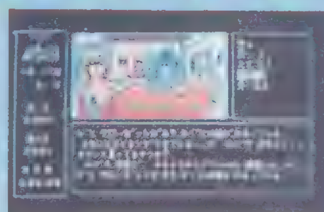

箱が現れるときがある




美しい姫は後半に登場よ

ランダムNEW SOFT




す…付きのAVG

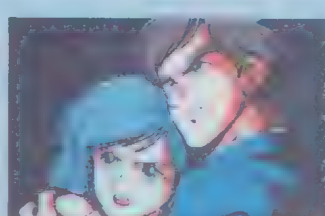
■ハミングバード PC-88 SR
■価格 7,800円 発売中


RPG「ヨトゥーン」。姫の…らしい…てくれっ

■ザイン・ソフト PC-8801SR
■価格 7,800円 発売中


アクションとRPGが楽しめるDSG「サジリ」登場

■日本テレネット PC-8801SR
■価格 7,800円 発売中


ダーティーヘアの土器手司のキャラデザインで注目のAVG「アンジェラス」

■エニックス PC-8801SR
■価格 [illegible] 4月下旬発売予定


コンピュータリモコンで、

■エニックス PC-8801SR
■価格 8,200円 4月下旬発売予定

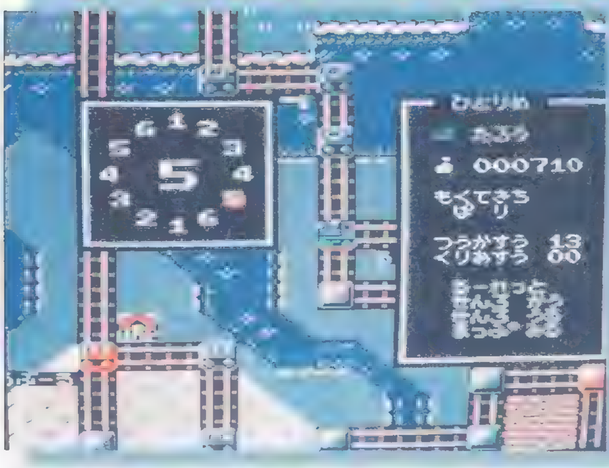
Dr.開サン ファミコン診察室

鉄道王

■テーピーソフト
■価格 4,300円
■ROM
■発売中

現代版すごろく、一風変わった鉄道を主体としたボードゲームがファミコンで遊べるぞ!! 4人までが同時にプレイできるので、仲間とワイワイ、ギャーギャー騒ぐのにピッタシのゲームなのだっ！



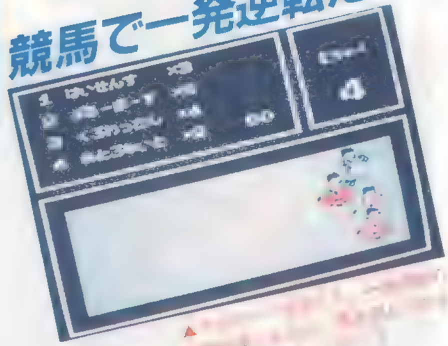


すべてはルーレットまかせだ

[illegible]

栄光の鉄道王になるためには、財産を増やすこと。途中経過はどうあれ、最後に一番財産を持ってる人が、えらいのだっ。しかし、現金を稼ぐには、目的地を他のプレイヤーより、早くクリアしなくてはならない。ということは当然、自分と他のプレイヤーとの間の駆け引きがポイントになってくるのだ。他のプレイヤーがどの線路を通るか、どこの線路を買おうとしているのかなどを予想して、自分なりの戦略をたて、他のプレイヤーを出し抜くのだっ。また、邪魔なプレイヤーにターゲットをしぼり、破産に追い込んでしまうというエグイ手を使うことも、ときには必要なんだぜっ。

競馬で一発逆転だっ！



目的地をめざしてスタート



マップには、出発地と目的地が表示されるから、目的地までの最短ルートを選んで進むのだ。方向オンチは、何度も確認して進むことだね。

思わぬアクシデントもいっぱい！

カードを引くと、お祝いとして現金をくれちゃうのだっ。ただし、現金をもらって、うかれているようじゃ、まだまだ、アマイぜっ。ちゃんと、その逆のアクシデントカードも用意されているんだもんね。鉄道の職員がストライキを起こして、線路が通れない「ストカード」や、最短ルートの線路が壊れてしまう「事故カード」など、イジワルカードがあるんだ。もし、事故カードを引いたら、壊れた線路の修理代まで取られてしまうこともあるのだ。







- エニックス
- 価格　5,900円
- ROM　発売中

☆勇者はキミだっ！





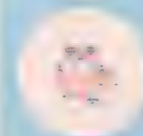
キャラメイクが楽しい



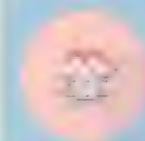
僧侶は、ホイミで傷を治したり、マホトーンなどの攻撃補助魔法で仲間の手助けの役目をするんだ。防御の魔法が得意だぜ。



魔法使いは、強力な攻撃魔法で敵にダメージを与える。MPの増え方は早いが、HPの増え方が遅いので、並びは一番後ろだ。



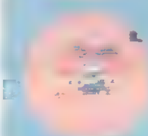
戦士は、戦いのプロ。HPの増え方が早いし、攻撃力が高いのだ。欠点といえば、魔法が使えないこと。でも彼がいると安心。



武闘家は、素手で闘う格闘技の先生だ。素早さが格段に高いので、会心のいちげきが得意なのだ。ぜひパーティに加えてね。



商人は、未知のアイテムの値踏みをしたり、お金がからむことが得意なヤツだ。また、商人はある場所で町造りに活躍するよ。



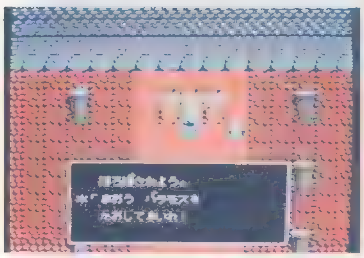
やん。派手な服が似合うし、楽



旅立つのだ！　ロトの血をひく者よ！



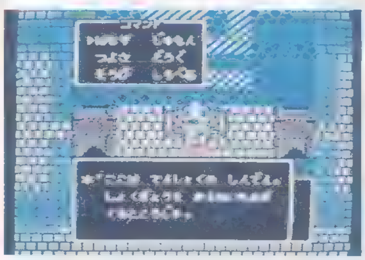
◀オヤ？　朝起きると、勇者おーえんになっていた



◀王様は魔王バラモス

ドラクエIIIの攻略法は、ファミコンの雑誌などで紹介してあるから、はぶくとして、このゲームのもう一つの楽しみ“キャラメイク”にスポットを当ててみた。このドラクエIIIには、勇者と7人（賢者を含む）のキャラクタがいて、冒険の旅に連れていくキャラ選びで攻略スピードや会話などが違ってくるんだ。おすすめパーティは、勇者＋戦士＋僧侶＋魔法使いだなんて、いわれているけど、遊び人や商人、武闘家もすてたもんじゃないぜっ。遊び人を加えると運がいいし、精神的にも楽しい。もうかりまっか』の商人を連れていくと、敵を倒したとき貰えるGが増えたりするんだよ。キャラのレベルアップが遅いので、敬遠されている武闘家は『会心のいちげき』が得意なんだぜっ。攻略ばかりじゃゲームは、つまらない。いろいろなキャラを使って楽しくプレイしよう！

転職もできるのだ



NEW SOFT

キャプテン翼

テクモ・5,500円・ROM　4月下旬発売予定



サッカーなら翼クン。シミュレートタイプのおもしろゲームだ。

ソフト名		発売日	価　格	ソフトハウス	ワンポイントメッセージ
武田信玄	ROM	発売中	5,800円	ホット・ビィ	バトルモードが楽しいSG
独眼竜政宗	ROM	発売中	5,500円	ナムコ	ユニークシミュレーション
仮面の忍者赤影	ROM	4月下旬	5,300円	東映動画	懐かしのヒーローアクション
エリュシオン	ROM	4月下旬	5,500円	東京書籍	魔夜峰央のキャラがかわいい

PCエンジン
研究レポート

話題騒然！ R・TYPE

■ハドソン
■価格　4,800円
■発売中

悪によって歪められた異次元空間を舞台に壮絶な戦いが始まった─。撃って撃ちまくる究極のシューティング！　R・TYPEついに登場！

波動砲と対空レーザー発射！



ゲーセンに負けないド迫力！

R・TYPEがPCエンジンで遊べるということで、ハドソンにオジャマしたゾ。以下はそのときの現場再現……。

広報　どうぞプレイして下さい。

応援　それじゃ失礼して。

と画面を見てびっくり、さすがPC。グラフィックがキ・レ・イ。ちょっと見とれているうちにゲームオーバー。

広報　難しいでしょう。4面クリアはすごく難しいですよ。

応援　すごい迫力ですね。

と、もう仕事のことを忘れ夢中になってディスプレイにしがみついている。

応援　このやろー！　このヤロー！

死ねっ死ねっつうの！

と異常な性格をむきだしにして、熱くなっている……広報氏もあきれた様子。

応援　いやあまいったなあ。これは

すごいですよね！　すごい！！

い下請なところで　う様子なので終わり。



▲緑の窓を狙い撃てっ！





▼ゴマンダーの弱点は青く光る目の部分だ。目が出たらすかさず攻撃だ！



▲巨大戦艦の一部。広報の方に手伝ってもらったのに、一部しか出せないでゴメンなさ～い！　弱点は、真ん中上部のピストンだけど、なかなか倒せないぞっ。

これがR・TYPE IIだっ！



ナムコの妖怪道中記　4,900円　発売中







COMING NEW SOFT



■桃太郎人生
ハドソン
価格　4,500円
発売中

ルーレットでキミの人生が決まる！



■戦国マージャン
ハドソン
価格　4,500円
4月3日発売

麻雀で全国を統一できるかな!?

■パワーリーグ　ハドソン　価格未定　発売日未定
■ドラゴンスピリット　ナムコ　価格未定　未定
■ダンジョンエクスプローラー　ハドソン　価格未定　発売日未定

SEGA'S CLUB

■ヤカ
■価格 5,000円
■発売中



男はやっぱりシューティングだねっ！

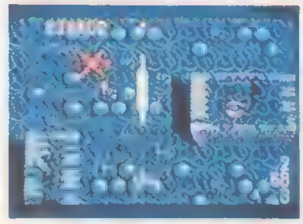
防衛軍基地を襲った恐るべき巨大奇形植物。コンピュータDIA51のエネルギーを吸収したこの怪物に、地球防衛軍のアレスタが挑む!!

パルスクラスタビームで敵を撃ちまくれっ！

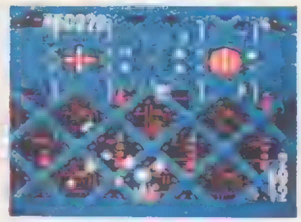
敵をビシバシ撃ちながら、パワーチップでビームを強化。また、空中を飛んでくる特殊兵器を取って攻撃力をアップ。画面いっぱいに出てくる敵を片っ端から撃破していく、それが、スーパーハイオーサイバーシューティング「アレスタ」なのだっ。

クラフィックは、[illegible]を使って[illegible]かな画面になっているので、[illegible]見やすい。コンティニューも完全装備[illegible]のこっちゃ[illegible]しているから、どんなにやられてもOKだ。ゲームの難易度も割りと高いし、シューティングの好きな人にはおすすめのゲームだ。[illegible]を、この「アレスタ」で[illegible]そうぜ！

ROUND4



◀この面のボスキャラのマニアックメレイター。MAXパワーの波動弾で攻撃だ



▶巨大ボス出現！しかし、この後に更に巨大戦艦リトレイターが現れるのだっ！

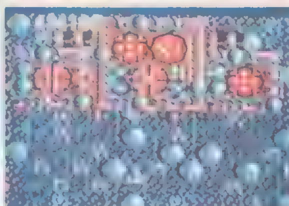
キミは6つのROUNDをクリアできるかな!?

ROUND1



▲基地から発進したアレスタは、草原の上空を飛ぶ。前方から敵の前衛部隊が攻撃してくるゾ。

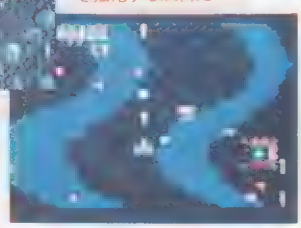
ROUND2



▲[illegible]出現する。そこにある防衛軍基地は、すでに奇形植物に侵されていた。巨大な地上要塞を破壊できるかっ

ROUND3

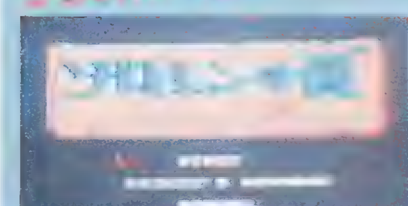
▼飛来してくるBOXマスターを撃つと、パワーチップを宙に放つのだ。パワーチップはP。パルスクラスタビームを強化する燃料だ





◀[illegible]奇形植物に侵されていた[illegible]

サリオの第2弾はこれっ！

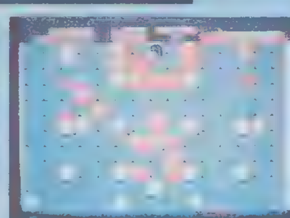


■サンリオ■価格 5,000円■発売中

[illegible]



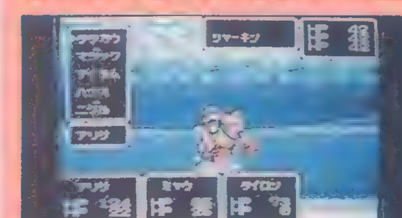
◀[illegible]



▶[illegible]

[illegible]

SEGA'S CLUB [illegible]



なんでも質問コーナー

Q　世田谷区　水本

[illegible]を仲間にして、アイテムを買ってあげたのですが、装備してくれません。どうしてですか？

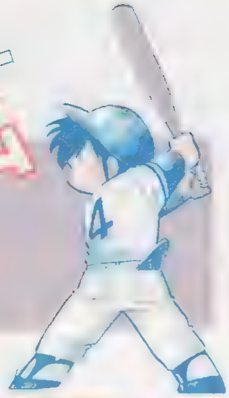
A　回答者　たよ～ん氏

[illegible]は普通のショップで売っているまともな武器を装備できないのだよ～ん。先に進むと○○○の××なんだよ～ん。

アーケードゲームNOW

ワールドスタジアム

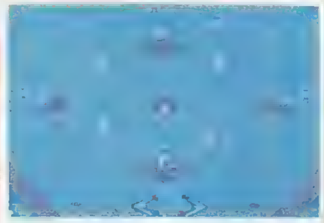
ナムコ



あのファミスタがアーケードゲームになったっ!! ゲームのルールは、もちろん同じ。画面がよりきれいに、迫力満点になったのだっ!!

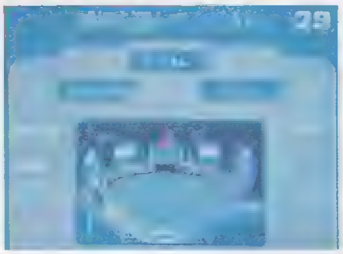


▲昨年の最優秀投手工藤対カーブの長嶋。どうせ長嶋なら一茂の方が楽しいのにねっ



ファミスタがグレードアップ！

ファミスタがゲーセンでプレイできるなんてうれPね。でも、アーケード版になったからには、どこかファミスタと違いがあって当然。その違いは、好みの球場を選べるということ。甲子園、後楽園、メジャーの3つの中から好きな球場を選べるのだ。球団は12の球団が用意されている。完ペキだね。



コナミ

ドラキュラ伯爵がゲームセンターに出現！

悪魔城ドラキュラ



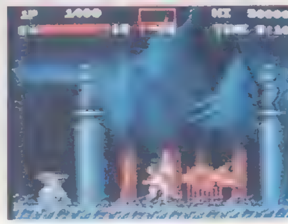
◀これがドラキュラ伯爵の城

悪魔城ドラキュラもファミコンからの移植だ。今までのパターンからいくとゲーセンのゲームがファミコンに移植されるのが多かったのに、最近は逆になっているのかな!? ゲームは、ファミコン版とまったく同じで、長いムチを使って怪物たちを叩き、お城の奥へと進んでいくんだ。バシバシ！

グラフィックは圧倒的にきれいになったし、でっかいキャラで移植されたので迫力満点だ！



◀で、でかい フランケンシュタインは怖そうで怖 ないキャラだ



▶ラフィックがホン きい 不気味な感じか、よ 出るね

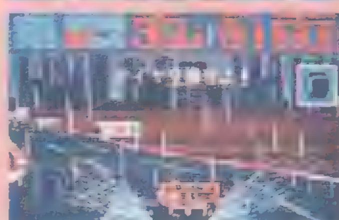
TAITOレポート



タイトーからは、2つの新作ゲームが出たんだ。1つはゼビウスみたいな感じがする、シューティングゲームの『Dr.トッペル探検隊』で、もう1つが液晶シャッターメガネで大迫力の立体感が味わえる、スーパーレーシングゲームの『コンチネンタル・サーカス』だ。このレーシングゲームは、ホントにすごい迫力なんだ。爆発シーンなんかは、もうブッタマゲちゃうこと間違いナシ。8コースを制覇して感激のデモを見よ。



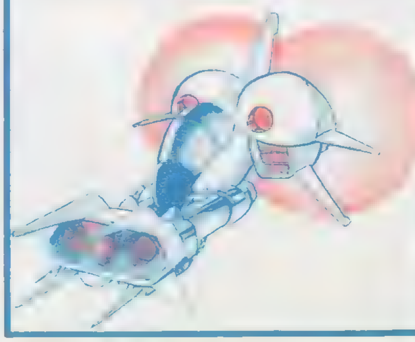
◀ハイレグのオネエさんの



◀雨が降ったら、レイン用のタイヤに交換するのだ。

ゲーセン探偵団

先月、新宿NSビルで、春の新作ビデオゲームを展示する第3回AOUが開かれた。アイレムからは、アクションの『ビジランテ』、セガからは、レーシングの『ホット・ロッド』。他にも沢山の新作が展示され大盛況だったゾ。



号より
大刷新！

MSX応援団

が、

MSX応援団

oendan

に、

生まれ変わります。

そう！ご期待。

くわしくは書店で、手に取ってご覧ください。

発売中！

Panasonic

A1ハンドブック

編集・発行／㈱マイクロデザイン

松下電器のMSXパソコン「パナソニックA1」。その特徴や、「A1コンポ」の使い方、さらに「アシュギーネ」CMメイキング等々を網羅した「A1ユーザー必読の書」／ 定価／¥1,200



編集・発行／㈱マイクロデザイン 〒104 東京都中央区新富2-4-5 N・K新富ビル5F TEL.03(551)9381(代表)

書店品切又はバックナンバーのご購入は、直接株マイクロデザインまでご連絡下さい

好評発売中

紫魂櫂 SA・ZI・RI

新感覚のD(デュアル)S(システム)G(ゲーム)。アクションへ、RPGへ!!

これはただのアクションではない。もちろんRPGでもない。新開発のDSGである。純粋なるアクションゲームとパーフェクトなRPGとに、プレイヤーの判断でいつでも変換できる。さらにビジュアルはADV。それぞれのゲームを混ぜ合わせているのではなく、すべての要素を独立して持っているのがこのゲーム。どこでチェンジするかを決定するのはあなただ!





ビジュアルシーンはステージクリアの鍵? そして壮大なストーリーで次々に謎が展開される。



これが噂のサイキックボイス。なんと声が武器なのだ!しかもレベルに対応したパワーアップとエナジーカウント方式を採用。



ボスキャラとの対戦。マップの謎を解かなければ、ボスキャラとの対戦はできない。アクション画面で見せる3段独立変速スクロールもすぐれもの。



必見!RPGモード。豊富なメッセージはゲームクリアの重要な情報。数々のESP能力は過激なアニメーション演出。

■PC-9801シリーズ(5"2DD-3.5"2DD 5"2HD 1枚)¥7,800
■PC-8801mkIIR/H/VA(5"2D 2枚組)¥7,800
■X1ターボシリーズ(5"2D 2枚組)¥7,800 ■MSX2(3.5"2DD1枚)¥6,800

※X1ターボMODEL 10は動作しません。※付記のない画面写真はPC-8801mkIISRによるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。MSXはアスキーの商標です。

●このマークはテレネットの新しいテーマです。

RENO
Renovation Game

株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

好評 拡張版登場 発売中

オプション・キット プロ野球FAN(ファン) テレネットスタジアム 養成ギブス

先発メンバーがセレクトできる!
トレードで戦力アップ
オリジナル・チームの作成!
テレネット・チームと対戦しよう!

■PC-8801mkIIR H VA(5"2D) ■X1ターボシリーズ(5"2D)
■PC-9801シリーズ(5"2DD・3.5"2DD・5"2HD)
■FM77AVシリーズ(3.5"2D) 各1枚¥3,900

※2ドライブ専用(5"2HDは除く) 初期のPC-9801は動作しません。※X1ターボMODEL10は動作しません。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

資料請求券 MSX応援団 ⑤


Falcom
日本ファルコム株式会社
ザナドゥ
XANADU
FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER II
アニメビデオ化決定!!
提携/角川書店・毎日放送
好評発売中!
ザナドゥ発売2週年記念作品
不可能
と思っていた
MSXROM版完全移植に成功!!
MSX / MSX2/2メガROM/S-RAMBB機能つき/RAM8K以上/¥7,800
通販(〒200円) 通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・MSX応援団係までお申込み下さい。
MSX はアスキーの商標です。
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル TEL.0425(27)6501
ドラゴンスレイヤーIV
MSX 専用 2メガROM 定価¥6,800
MSX2 専用/2メガROM¥6,800


CRAZE
遠く昔、核戦争が起こり人々は地下世界に逃げ込んだ。時が経ち、人々の間には階級が生まれ、一部の人々の手により巨大なコンピュータ世界がつくり上げられた。そして人々は、そのコンピュータに支配されるまでになっていた。そんな中、スーパーバイクをあやつる一人の男がいた。
その名は「CRAZE」/そう走る狂気と3Dグラフィックにより描き出されるそれぞれの都市、その中を走りぬけるスーパーバイク。
さあ君はコンピュータに打ち勝つことができるか!?
3Dシューティング第2弾
前作「VAXOL」を凌ぐスケール、スピード、ストーリー、リアル性。
そして縦横無尽に走り回る敵キャラ、名画に出現する巨大ボスキャラ。
高鳴る鼓動、恐怖、そして秘められた謎。
パソコン3Dアクションゲーム再始動!!
スクランブルムーブメントアクション・クレイズ
近日発売!!
スキャンライン、ホリゴン変換等の
常識の立体アルゴリズムを超えた
トレーシングアルゴリズム。
●驚異の高速立体スクロール
●柔軟な操作性
●豊富な性格のアニメーションキャラクター
●多彩な音色、ポップなBGM
MSX(RAM16K以上)… メガロム ¥5,800
PC-8801SRシリーズ V2モード専用‥5"2D 2枚組 ¥7,800
X1 turboシリーズ‥‥‥‥‥‥ 5"2D 2枚組 ¥7,800
HEART SOFT
ハート電子産業㈱
〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9 クインビル7F TEL.045-461-6071代
〈開発スタッフ募集〉
プログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・アニメーター・移殖者募集 アルバイト可
〈通信販売〉
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、上記に現金書留でお申し込み下さい。※送料サービス
VAXOL
ターが動き回る/
VAXOL 好評発売中!!
MSX RAM16K MSX1MROM ¥6,800
PC-8801SR FR MR FH MH 88VA V2モード専用 5 2D 2枚組 ¥7,800
MSXはアスキーの商標です。

SANYO

やっぱり、本物が欲しいよね。で、テンキー装備、JIS配列。



新しいシックなカラーで登場した、WAVY23J(B)。もちろんゲームも楽しいけれど、せっかくのパソコンだから、プログラミングにも挑戦したいし、パソコン通信やCG・コンピュータミュージックなんかも試してみたい。できれば、ワープロやデータベース、表計算なんかの実用ソフトも使ってみたいしね。そんな風に考えて、ビジネスパソコンと同じように、テンキー装備、JIS配列の、本格的なキーボードを採用しました。当然、CAPS・かなランプ表示も装備したうえで、システム拡張時にも何かと便利なように、ダブルスロットを本体上面に配置。つまり、すべてが、パソコンをパソコンとして使いこなすことを前提に、デザインされているわけですね。もちろん、RAM64KB・VRAM128KB搭載のMSX₂だから、実力も申し分なし。基礎から使いこなしまでしっかり学べる本格BASICマニュアルも付いて、モニターを選ばないRGB/A・V/RFの3出力も装備しているから、初めてパソコンを手にするひとの入門用にはぴったりだし、前のMSXを使っているひとのランクアップマシンとしても最適だよね。その本物っぽさを、お店でじっくり比べてみて欲しい。

三洋電機株式会社

●お問い合わせ・資料のご請求は、三洋電機株式会社 情報システム事業本部 国内販売事業部 コンピュータ企画部 〒550大阪市西区江戸堀2-7-25 TEL06(443)5145 東京営業部：TEL03(836)3872 中部営業部：TEL052(582)6123 近畿営業部：TEL06(443)5140 北海道営業所：TEL011(271)6470 東北営業所：TEL022(267)3681 北陸営業所：TEL0762(38)9811 京滋営業所：TEL075(682)2341 神戸営業所：TEL078(682)0681 中国営業所：TEL082(243)9120 四国営業所：TEL0878(34)7699 九州営業所：TEL092(291)6270

資料請求券
MSX応援団
5月号


MSX2 PERSONAL COMPUTER
WAVY 23J (B)
PHC-23J (B)
標準価格 32,800円


「あれ、あれれっ…」と笑えるパロディタッチのシューティングゲーム。でも中身はひと味違うぜ！
ファミクルパロディック
©1988 BIT²
楽しさ10,000倍で新登場
全国のパソコンショップにて4月末発売予定
MSX2 MEGA ROM
2メガROM定価¥6,800
●RAM64K以上、VRAM128K以上が必要です。
●この製品はMSX2マークのついていないコンピュータでは使用できません
「ボクのマシンは利点もないけど欠点もない。ウデに自信がある人は、ボクをえらんで!!」
ミロクル
ピーピーケロル号
P.P. KEROL
玉はノーマルだが、左右にバリアがついている
ニャンクル
「初心者は、ボクをえらぼう！スピードもわりとあるし、最強の"かくれ技"が……。」
スィエルシャート号
CIEL CHATTE
ツインターホ使用
◀スーパードカンシスターズ
▼インナーサーキット
▼ファミクルランド
時は2390年。ここ"亜空間ゲームハウス"は、今や興奮のルツボ。敵を撃破した歓声や、おしくもやられてしまった悲鳴が渦巻き、手に汗にぎる熱戦が繰り広げられている。中でもファミクル一家の活躍は目ざましい。でもゲーム大会は、まだ始まったばかり。この先、敵キャラも手ごわいぞ——。
▼バスティーユ
▲クレイジーエンパイア
ついに今世紀
SOFT HOUSE BIT²
制作、発売元
株式会社 BIT²
〒151 東京都渋谷区千駄ケ谷1-7-9 コーヨービル3階
TEL.03(479)4558 FAX.03(479)4117
販売元
BIT² 販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3階
TEL.03(862)6886 FAX.03(862)2263

ゲームは、一家総出でゲーム大会に出場する、コミカルなファミクル一家が主人公。それぞれがハンドメイドのマシンに乗り、次々と敵を破壊させて行く。このゲーム大会が、キミが体験する本物のゲームだ。
ファミクル一家が持ちよったマシンから1台をセレクトすると、いよいよゲームワールドへ出発だ。

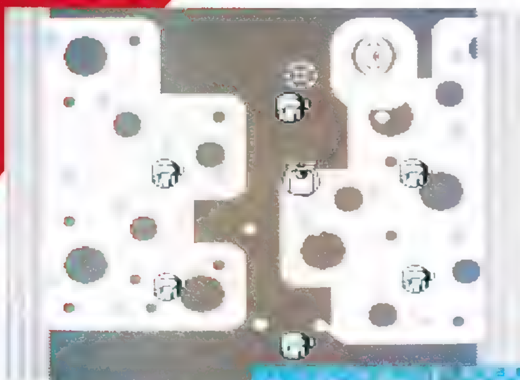




「カワイクないって、きらわないでくれ。私は、バリアがついちゃうのだ!!」

パピクル

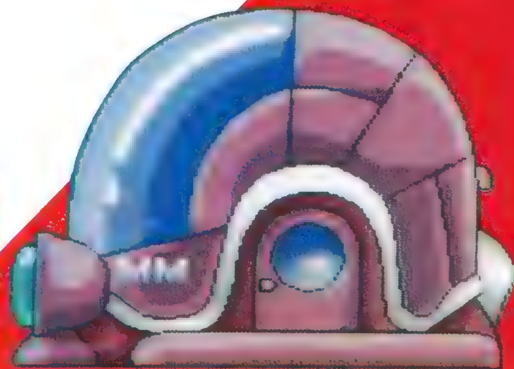
ヴォレビュール号
VOLLER BULLE エンジンはノーマル。口から玉を上下に連射出来る

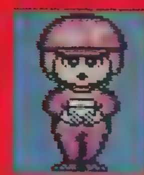


▲ファンタチーズ



▲ジグソーパズル





「連射スティックのある人は私。ターボピームがやくにたつわよ!」

マミクル

マインマイム号
MINE MIME
レーザー。首を引っ込ましてカラで自分を防御できる。



▲ゼビスカントリー

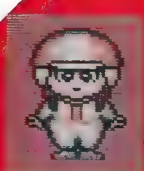


▲ブロックマニア

▼ネ■ロガルド







シルクル

ダックスベリー号
DUCKS BERRY ターホエンジン　口から玉を発射し、おしりから卵爆弾を落す
「スピードなら私が1番。エッグマはうしろについているけど、なれれば、なんでもないよ。個性派の人は私ね!」

ところで、ゲームを進めていくうちに、「あれっ、あれれ…」と思うエリアが登場。そう、あの歴史に残る名作ゲームの数々が背景などにパロディ・タッチで出てくるのだ。思わずなつかしくなったりして…。でも気をゆるめてはいけないぞ。頭をかかえ込むほど難かしいエリアも登場する。ファミクル・パロディックは、まさにシューティングゲームの集大成だ!

最大のゲーム大会が始まった。

namcot

たいくつ進入禁止

オリンピックキャンペーン
かんばれ!ニッポン!
JGS1021

《ナムコが送る自信のMSXゲーム》

大切なおこずかいをはたいて買ったゲームも、たいくつでガッカリさせられることもあるね。そんな事はあってはいけません！ ナムコは楽しくて没頭してしまうゲームをひっさげてMSXに参入します。よりすぐりのタイトルが今夏から登場します。あともどりのできないおもしろさ、みんなの目が足が、ナムコのMSXゲームに向きはじめます。

おもしろさ一方通行!!

- ⊙RPG
- ⊙スポーツアクション
- ⊙シューティングゲーム
- ⊙コミカルアクションゲーム
- ⊙アクションRPG
- ⊙シュミレーションゲーム(カーレース)

「遊び」をクリエイトする――――
株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL03(756)2311


Active Role Playing Game
THE SPACE MEMORIES
© 1987 T&E SOFT
5th ANNIVERSARY
創立5周年記念作品
ハイドライド3
またひとつ
永遠の名作が誕生した。
▲幻想の街 MSX2
▲地下の街 MSX1
■PC-8801mkII SR以上(FA, MA, VA対応)要2ドライブ・5" 2D・2枚組
■MSX専用 MEGA ROM……4メガロム
■MSX2専用 MEGA ROM……4メガロム
各¥7,800
ハイドライド ブロンズパック
MSX ハイドライドIIとハイドライド3の特別2本組パッケージ
¥9,980
好評発売中!!
T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。
お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。
ハイテクゆうパック
お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。
T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★ T&E SOFTテレフォンサービス ☎名古屋〈052〉776-8500

ACTIVE SIMULATION WAR DAIVA ディーヴァ

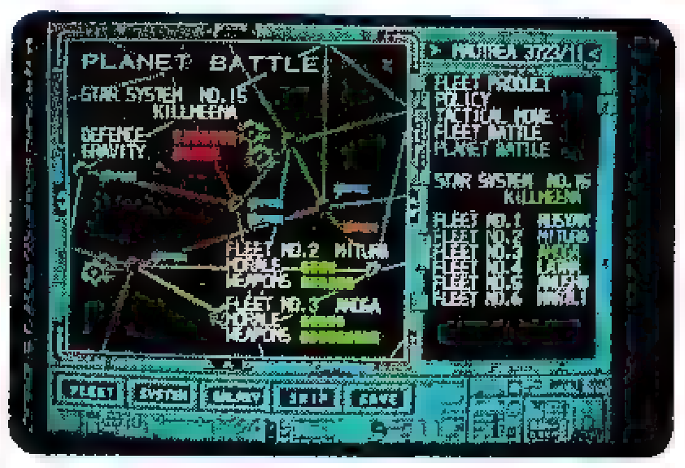
MSX2
RAM64K/VRAM128K
3.5″2DD
¥7,800

Ⓒ 1987 T&E SOFT

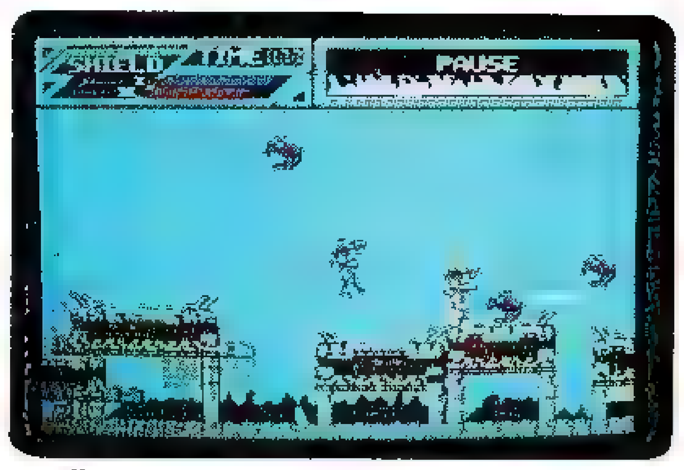
壮大な叙事詩のヒーローになれる!!

パスワードを使って、他機種のディーヴァで遊ぼう!
PC-8801mkIISR、FM77AV、X1、MSX、ファミコン、そしてPC-9801VM/UV。
どんなドラマが待ち受けているのだろうか。

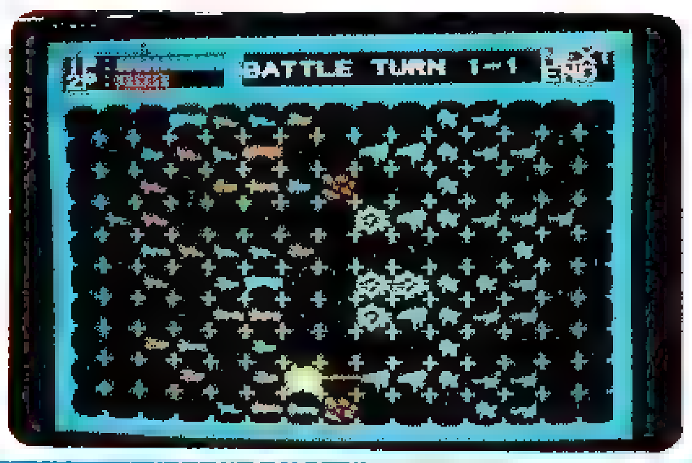
★シミュレーションウォーゲームにアクションゲームの楽しさを加えた、ニューアイディアゲーム。
★2人での同時プレイが可能。
★ストーリーは宇宙を舞台として7つのストーリーからなり、それぞれ7機種に割り当てられ、ディーヴァという一つの大きなストーリーを形造っています。
★パスワードによる各機種間の完全データ互換を実現しました。これにより、自分の戦力をパスワードの形で持ちだし、他機種に入り込み、2人同時プレイが可能です。
★MSX、MSX2ディーヴァは、T&E最強CGツール「ピクセル3」で製作しました。



▲戦略シーン



▲惑星戦シーン



◀艦隊戦シーン

PIXEL 3 ピクセル MSX2用CG製作ツールボックス

MSX2
RAM64K/VRAM64K/128K
3.5″2DD
¥6,800

Ⓒ 1987 T&E SOFT

ピクセル2がグレイドアップして新登場!!

★MSX2の機能を十分に生かしたグラフィックエディター(3モード対応)、スプライトエディター、パターンエディターの3種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。
★グラフィックエディターは、ピクセル2と同様、スクリーンモード5(256×212ドット16色)とスクリーンモード8(256×212ドット256色)に対応しているうえ、さらにスクリーンモード7(512×212ドット16色)にも対応できるようになりました。
★もちろん、ピクセル2と完全データ互換となっています。
★ピクセル3は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたT&Eの最強CGエディターです。



MOVIE SPACE SHOOTING GAME LAYDOCK レイドック

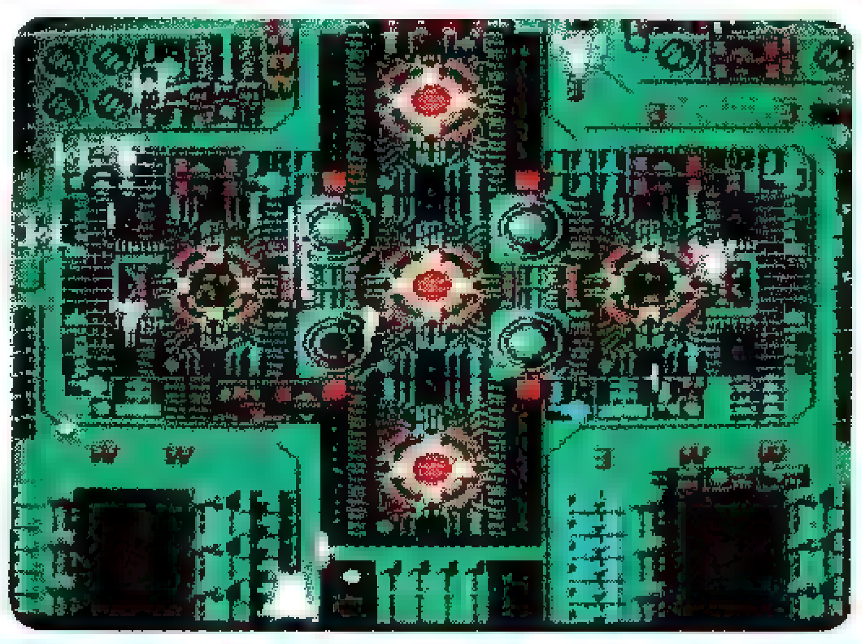
Ⓒ 1986 T&E SOFT

MSX2
RAM64K/VRAM128K
3.5″1DD
¥6,800

ロングセラー驀進中——!!

いまだ超えるものなし! 感動のハイラスタグラフィックス。

★緻密に書き込まれた背景が、1ドット単位にスムーズスクロール。敵機は最高16パターン切り換えのリアルアニメーション。その動きもドット単位なら、命中の判定もドット単位!!
★2人で共同出撃。2機のストーミーガンナーは、それぞれ、縦、横に合体可能。合体時には、1人がパイロット(ストーミーガンナーを操縦)、もう1人がオプションウエポンを担当。(1人でもプレイは可能です。)
★ストーミーガンナーのシールドとは別にプレイヤーの実力をレベルで表示。50種以上の敵キャラクターを撃破して、レベルを上げましょう。そして、レベルアップすれば、使用可能なオプションウエポンが増えます。
★データディスクに途中ゲームデータがセーブできます。



●MSXマークはアスキーの商標です。

"ユーザーなら、一度は体験したい" T&E SOFTの MSX2 ディスクソフト大集合!!

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.17ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■'88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.17 請求券 MSX応 5月号

'88 総合カタログ 請求券 MSX応 5月号

PLAYING in AMAZING SQUARE 徹底研究



テレビゲーム『アメージン NEWタイプ

東京の北北東部、隅田川の近くにある『アメージング・スクエア』は、今、注目度ナンバー１の遊園地。最も新しくて楽しめるプレイスポットとしてダントツの人気をほこっている。その秘密は、何といっても、さまざまに工夫を凝ら

SPACE 1 敵の攻撃から身をかわせ！ ビーム・チェイサー はハイテク・スポーツ・アドベンチャー

SPACE ADVENTURE BEAM CHASER

START

1 ホワイト・ホール

センサー付ヘッドホンと、ライフ・タイマーを装備して、おそるおそるドアを開けるのは、編集部のアイドル(!?)エリちゃん。

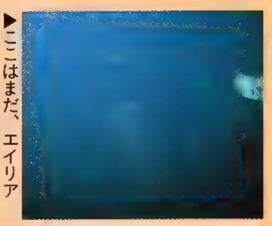
敵のレーザー・ビームに当たると、センサーがキャッチしてものすごい爆発音がヘッドホンから流れる。ウエストのセンサーは、扉から一歩入ったとたんにタイマーがカウント・ダウン。また、敵のビームに当たると持ち点が減ってゆくしくみ。｢なんかコワイなぁ」と、エリちゃんちょっと緊張気味。



▶「い、行ってきま〜す。でも、何だかコワイなぁ…」

2 ワープ

“ワープ”空間は、スモークでいっぱい。向こうの景色もぼんやり見えるくらい。この中を抜けると、そこはもう異次元空間というストーリー。



▶ここはまだ、エイリアンからの攻撃はない。

3 ミステリー

いよいよエイリアンからの攻撃が始まった。通路中央部に点滅するレーザー・ビームが見える。これに当たらないように通り抜けなければならないというしくみ。

ビームは、オレンジの光に当たると100点減点、黄色が200点、グリーンは300点、赤色なら500点が持ち点から減点されてしまう。ビームが消えた瞬間、タイミングよく駆け抜けるのがコツ。

6 エイリアンズ・アイ

両サイドの窓から、ビーム砲が狙ってくる。ここでは身をかがめて、ホフク前進しよう。頭のセンサーに当たらないように注意すべし！



▶真剣に床を這って進む人も多いとか。

7 スターダスト

壁に映し出されるUFOやエイリアンの映像が彩やかな空間。岩山にへばりつきながら、敵の攻撃をさけて進んで行こう。

ここらへんまで来ると、ビーム砲点滅のタイミングもわかってくるハズ。どの空間にも必ず、ビーム砲に当たりにくいセーフティ・ゾーンがあるから、攻撃リズムを見計らいながらパッパッと進むべし。



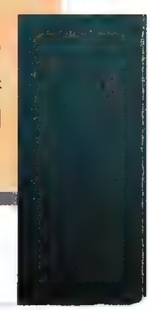
◀岩山にへばりついて、ビーム砲をさけよう。

8 ナナズ・コロニー

うっそうと木立ちが生い茂る森の中のシーン。濃い霧が立ちこめて、ほとんど前が見えないけれど、エイリアンは木の上から情け容赦なくビーム砲を撃ってくるゾ！

9 ビーム・バリアーズ

じゃ〜〜ん!! 〈ビーム・チェイサー〉の中でも最高のクライマックスがこのエリア。霧にけむって前が全く見えないというのに、ビシバシエイリアンが攻撃してくるのダ。ここの脱出口は、コロニーを背にして、やや右前方。ビーム砲がズラリと並んだ真下に、自動ドアがある。しかし、ある条件が揃わないとこのドアは開かないのダ。ムゴイっ！



感覚で思いきり遊べる
グ・スクエア』は
のハイテク遊園地だ!!



したハイテク・ゲーム迷路の数々。次から次へと出現するデジタルなしかけをくぐり抜けながら、ひたすらゴールを目指すのがたまらなく壮快なのだ！

中でも、スペース・アドベンチャー〈ビーム・チェイサー〉は、最も困難で、機敏性が要求される高度でスリリングなゲームとして、大人から子供までに大好評。

ハイテク装備を身につけて、異次元への扉を開けると、次から次へと異星人やUFOが現れてビーム砲で攻撃してくる。キミに与えられた指命は、攻撃から身をかわしながら、一刻も早く、12の空間を抜けて、地球へと帰還すること。ビームに当たると減点、また、制限時間以内に脱出できないと、ゲーム・オーバーになってしまうゾ！〈ビーム・チェイサー〉攻略法を徹底的に研究すれば、ハイスコアだって、夢じゃない！

4 スペース・セメタリー

迷路を抜けると、今度は突然、不気味なムード。米軍からゆずってもらったという魚雷やナパーム弾、飛行機のエンジンなどがディスプレイされている。ライトの加減によっては、そこに人間がいるようにすら見える、おどろおどろしい空間だ。





▲本物の廃材を使って、アート感覚でディスプレイしてある。

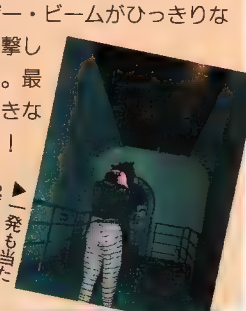




◀オブジェに見とれているとアブナイぞっ！

5 UFOフォーメーション

スクリーンをビュンビュン飛び交うUFO。天井いっぱいに広がるミルキー・ウェイから、レーザー・ビームがひっきりなしに攻撃してくる。最初の大きな難関だ！



▶一発も当たらずに通り抜けられるか!?

ゲーム・オーバーしてしまったら…

途中でタイム・オーバーしてしまったり、ビーム砲に当たりすぎて持ち点がなくなってしまった人は、ゲーム・オーバー。出口はこちらから。



▶ゲーム・オーバーすると、マイクでガイド。

10 ナナズ・ストーム

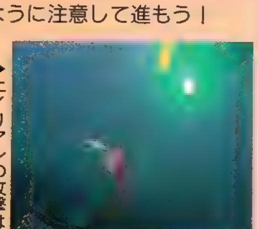
スクリーンに美しいオーロラが映し出される。ここは、しつこい敵の攻撃もあまりなくて、ホッとひと一息つけるエリアということができるだろう。さあ、ラストは近いゾっ！



◀ここで一発も当たらない人は、まずいない。

11 ブラック・ホール

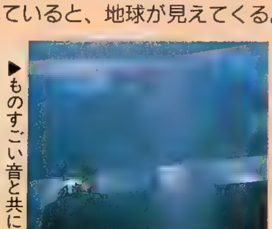
前エリアからヒョイと足を踏み込んだとたん、イエロー・ビームに直撃される、イヤーなエリア。うねる床に足を取られないように注意して進もう！



▶エイリアンの攻撃は、このエリアで最後！

12 シャトル

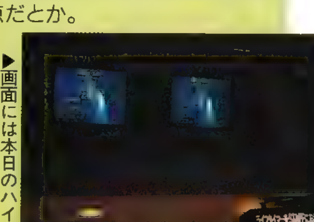
ついに異次元空間を抜け出したゾっ！　シャトルに乗って、地球に帰ろう。スクリーンに映し出される大宇宙の星々にみとれていると、地球が見えてくる。



▶ものすごい音と共にシャトルは、発進!!

GOAL

ライフ・タイマーをスタッフに渡すと、キミの成績を記入したスコア・カードをもらえる。平均点は、1435点、最高は7655点だとか。



▶画面には本日のハイスコアが表示されている。

PLAYING in AMAZING SQUARE 徹底研究

SPACE2

キミは21分以内で抜け出すことができるか!? しかけがいっぱいのハイテク迷路 ヒット21

HIT21

〈HIT21〉は、8ブロックに分かれた扉の迷路。正しい扉はそれぞれ、たった1コしかない。間違えると、そのエリアの最初のゾーンに戻ってしまうという意地悪なゲームだ。次々と迷路を攻略すると、ラスト、8つ目のブロックは"BJブース"と呼ばれる数合わせのゾーンになっている。部屋ごとにつけられた数字の合計がピッタリ「21」で、21分以内にゴールすれば、賞品だってもらえちゃうのだ。しかし、しかけはイロイロ。そうカンタンには、いかないゾ！

START

ブラックジャックの面白さをプラス

エリアごとに色分けされたドアを開けて、ゴールを目指すというこの迷路には、いたるところにビックリ驚かされるしかけがいっぱいひそんでる。

ドアを開けたとたんガラガラガッシャーン、とガラクタが飛び散る音がしたり、ガオーッとライオンにほえつかれたり、突然ブワーッと煙が吹きつけられたり…etc.。扉を開けるときは油断大敵。心臓の弱い人は、注意しましょーネッ！



▶カードをマシンにイン！さぁ、ゲームの始まりだ

扉を開けるたびにドッキン！

最初のドア・カラーは赤。トビラを開けると「ピンポ〜ン」とチャイムの音にドキリ！



▶センサーが感知して音を出すのダ！

今度は何が待ってるかナ？



◀赤、オレンジと扉を抜けて、エリア3は、黄色の扉

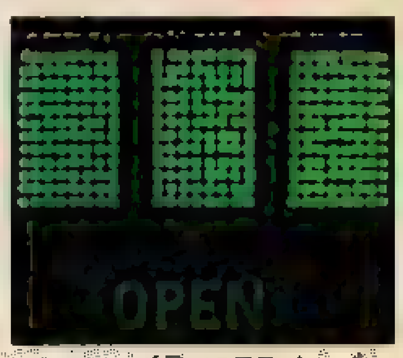
なかなか開けてくれないイジワルな扉もあるゾ

ギョッ！ 何なんだ、このドアは!? スロットル・ドアか、ジャンケン・ドア、どちらか好きな方を選んでゲームにチャレンジ。スロットル・ドアは、センサーにタッチして、すべてのパネルがグリーンになれば、ジャンケン・ドアはコンピュータに勝てば、ようやく開けてくれるイジワルなドアなのダ！

スロットル・ドア



色が揃わないっ！



オール緑で開くゾ。

ジャンケン・ドア



左かキミ 負け！



やったネ、勝利だ！

ひえ〜っ、驚いた！ 何なんだ、このしかけは？

「ストップ」の表示をムシして走り抜けようとした瞬間、バコンと音をたててボールが落ちてきたのに ビックリ！ ひえ〜！ 心臓に悪いなぁ、もう。



▶ひ、びっくりさせないでよ！

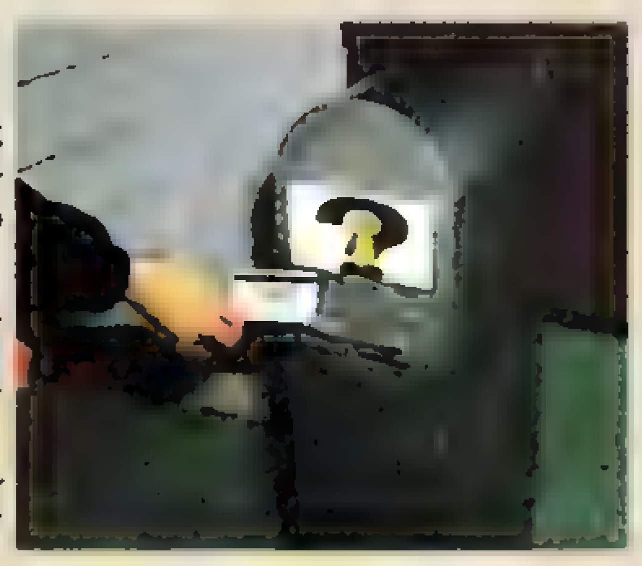
ブラックジャックの要領で数合わせ



▲5つの部屋につけられた数字の合計が「21」になればWIN

ラストのドアはミステリーBOX

ラストのドアは、なんと数字がわからない。運がよければ、ピタリ、21になるかも…。



▶ホンットにイジワルなしかけばかり…

GOAL

コールのマシンにカードを入れれば、ゲーム終了。果たして21になっているかな？



▶賞品欲しさにガンバったエリちゃんでしたか…

時間内にピタリ数が合えば、こんな賞品がもらえちゃう！

カードをカウンターに持っていくと、キミの成績をクレジットしてくれる。運よく数字合わせの合計が「21」で、10分以内に迷路を抜け出すことができた人には、カード・ラジオかぬいぐるみのプレゼントが待ってるゾ。21分以内で「21」になった人にも、いろんな賞品アリ！ これはもうガンバルっきゃないね。



▶合計「23」で、スカでした。残念っ!!

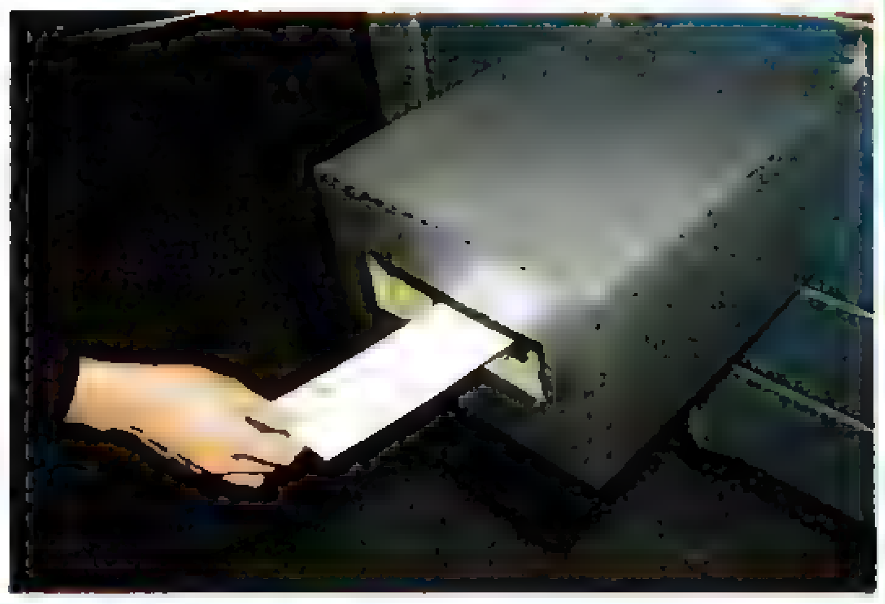


◀こんな賞品がもらえるヨ。

SPACE 3 夜はとってもロマンチック♡ 巨大迷路 ユー・アー・ザ・キャプテン

YOU ARE THE CAPTAIN

広さ1,600坪、通路の長さは、ナント10キロ!! 迷路の壁には、蛍光塗料で惑星や星雲など、宇宙空間が美しく描かれている。だから、おすすめは、夜。特殊照明によって、星々がくっきり浮かび上がって見えるから。デート・コースとしてもいいけれど、決して彼女の手を離さないよーに。一度はぐれたら、二度と出会えなくなってしまうゾ。おいてけぼりにされて怒った彼女からフラれてしまうのは必至！ 子供とはぐれてしまったお父さんや、迷路内で落とし物をしてボーゼンとした人もいるとか。中には「迷子になった!!」とスタッフに泣きつく人も。25分以内に抜け出せれば、大会出場権獲得だ！



▶25分以内で大会出場権、125分以上なら努力賞アリ。



▲スタート・キャビンからゴールははるか遠く…。



◀4つのキャビンのチェックポイントを通過して、ゴールに向かう。

丸1日たっぷり遊ぼう! アメージング・スクエア 全ガイド



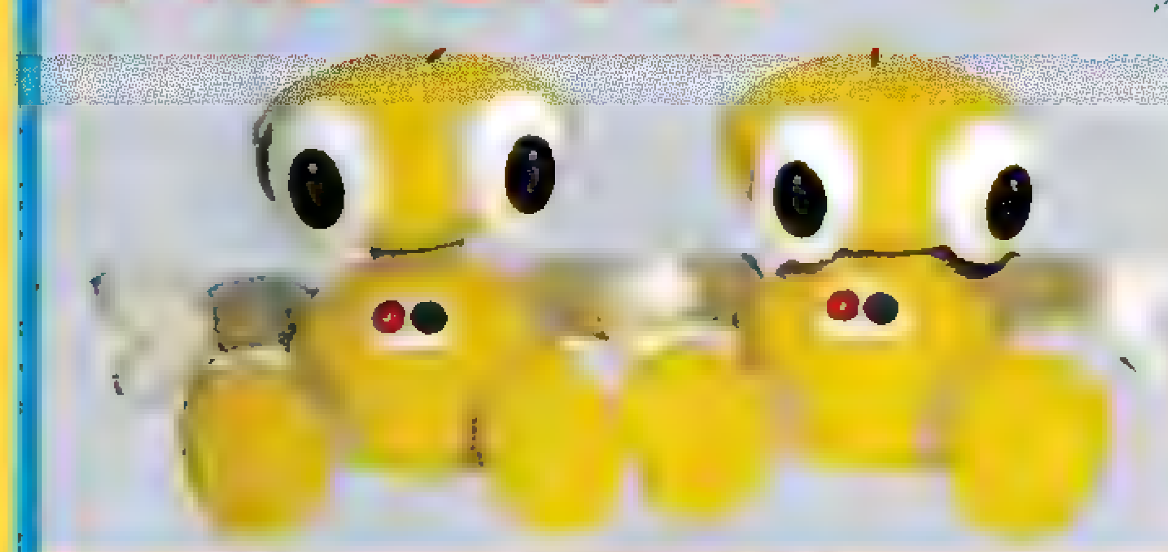
楽しさいっぱいのアメージング・スクエアの施設を詳細に紹介しちゃおう!!

①ビーム・チェイサー／敵のレーザー・ビームから身をかわしながら、エリア突破を目指すスポーツ感覚アドベンチャー。（¥800）
②ヒット21／光センサー利用の、世界初のハイテク迷路。扉ごとに秘密あり!?（¥600）
③ユー・アー・ザ・キャプテン／星空が描かれたロマンチックな巨大迷路。（¥500）
④スペース・ゴルフ・ガーデン／手軽に楽しめる宇宙感覚のミニ・ゴルフ場。（¥300）
⑤ムーン・カート・レーサー／4輪カートを使ったカー・チェイスは最高!!　（¥300）
⑥ムーン・フェイス・ガーデン／月面をイメージさせるクレーター・パーク。（無料）
⑦アイム・スタッフド／思いきり遊んだ後は、レストランでおいしいランチorディナーを。

〈入園料〉大人¥500　小人¥300
〈営業時間〉AM10:00～PM7:00 〈交通〉京成関屋駅徒歩2分、東武牛田駅徒歩3分
〈問合わせ先〉☎03(882)8011



PRESENTS



☆アメット君を3名にプレゼント！

アメージング・スクエアのキャラクター、アメット君のぬいぐるみを3名にプレゼント。キミの〒、住所、名前、年齢を書いて、〒104 東京都中央区新富2－4－5 N・K新富ビル5F マイクロデザイン「MSX応援団」編集部まで。

NEW SOFT CLUB

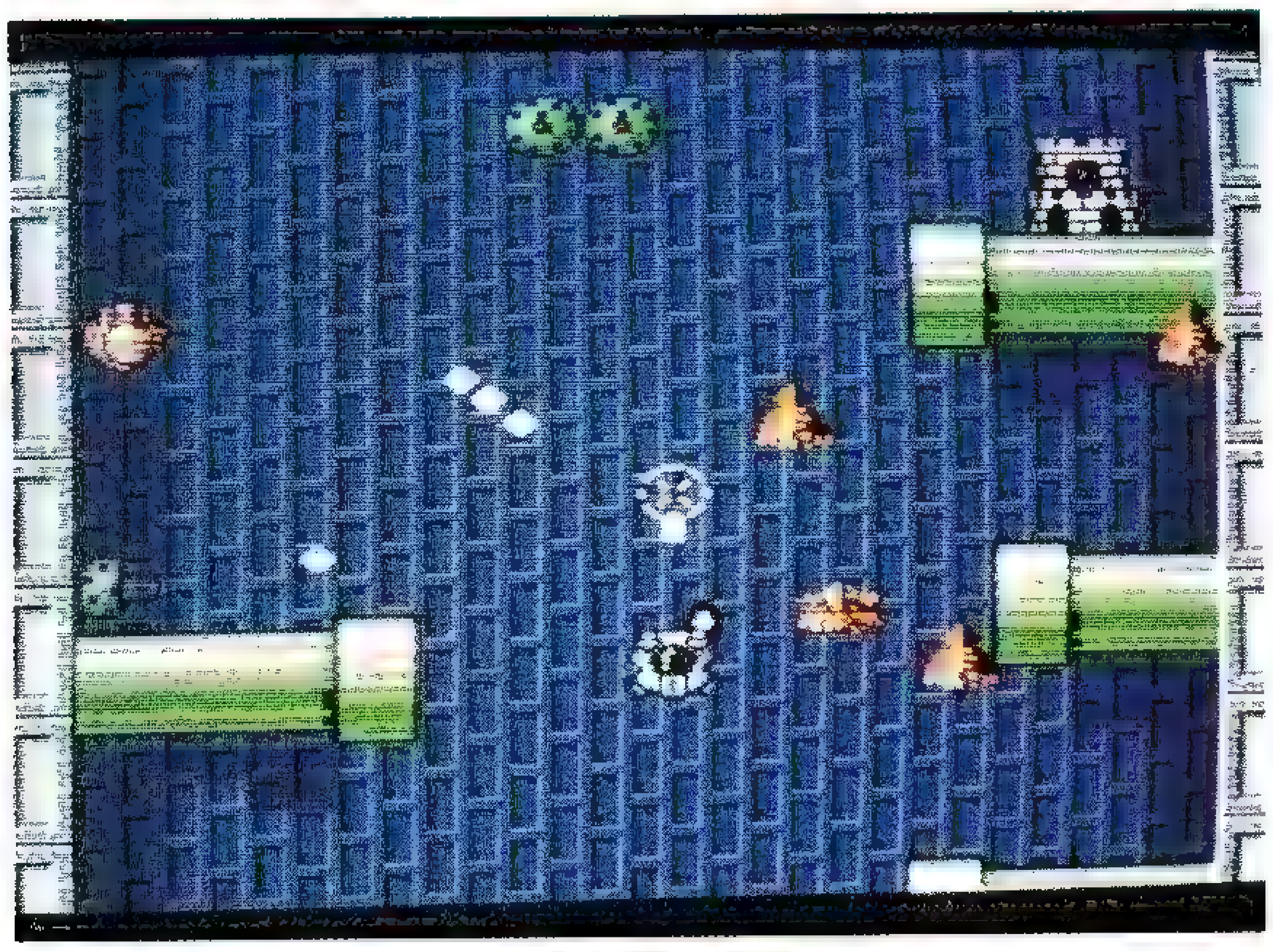
最新ソフトをドカーンとそろえてみたぞ！　もう、これしかないってくらいに面白ソフトがいっぱいだっ。キミが好きなジャンルから選んでプレイするのもいいね。それじゃ、さっそく紹介するとしよう。

ファミクル★パロディック

FAMICLE PARODIC

MSX2
2メガROM
VRAM128KB以上
6,800円（4月下旬発売予定）
BIT² ☎03-479-4558

ファミクル一家が優勝めざしてシューティング！



ねこのニャンクルを含めたファミクル一家は、大のゲーム好き。5人がゲームに熱中していたそのとき、“亜空間ゲームハウス”でゲーム大会が開かれるというニュースが入った。5人は優勝をめざして自作マシンを作ることになった。

…というわけで、それぞれのマシンに乗りこみ、ユニークなコースを突き進むことになったのだ。

いよいよスタート！　あれっ、この面、どっかで見たことあるなあ？　やっぱりゼビ〇スだ。そっくりなんだけどゴルフコースみたいで、思わずニンマリ。最初のステージからしてこれだもの。ほ〜んと楽しくなっちゃうよね。

最近のシューティングゲームにありがちな、ただスピードが速くて敵キャラの攻撃が激しいだけということがない。マップや敵キャラ（敵とはいいたくないほどかわいいけどね）を楽しみながらプレイできちゃうんだ。5人の中から選べるのもナイスだねっ！

ファミクル一家

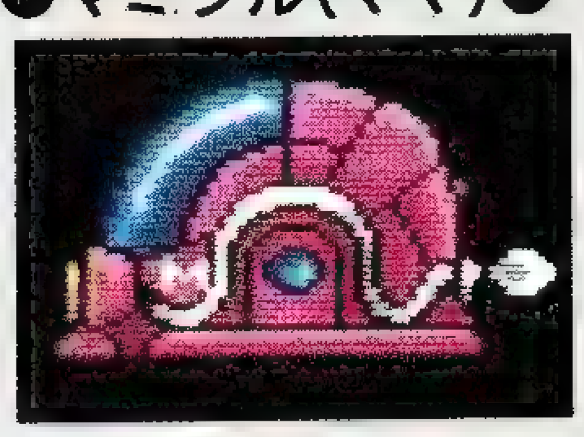
●パピクル（パパ）●





ヴォレビュール号。上下に弾を連射できるんだ。

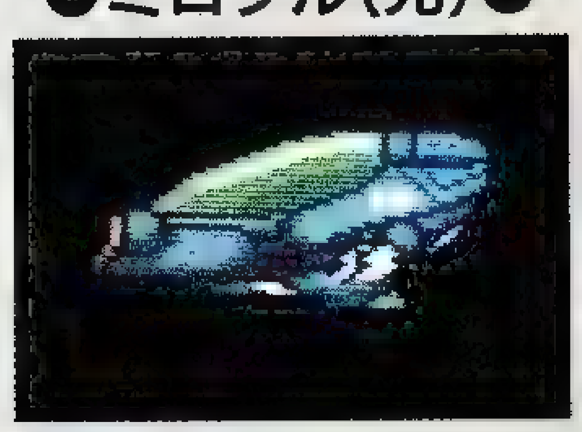
●マミクル（ママ）●





マインマイム号。レーザー攻撃。首をひっこめ防御。

●ミロクル（兄）●





ピーピーケロル号。左右にバリアがついてるぞ。

●シルクル（妹）●





ダックスベリー号。ターボつきで、後方弾も発射できる。

●ニャンクル（ねこ）●





スィエルシャート号。ツインターボがついてる。

ショップでパワーアップ！

シューティングゲームといえば、やっぱりパワーアップ。そのアイテムをどうやって手に入れるのかというと、ちゃ〜んとアイテムショップが用意されていたのでした。

マップ上の、ある場所を撃つと、『SHOP』の文字があらわれて、そこに入ればOKなわけ。

お金がないと、もちろんアイテムは買えないけど、このお金の役割をするのがエッグ。敵を撃破すると、ヒュルヒュルと飛んでくるんだ。

主人公のマシンによっては買えないものもあるんだ。パワーアップして、全面クリアをめざそう。

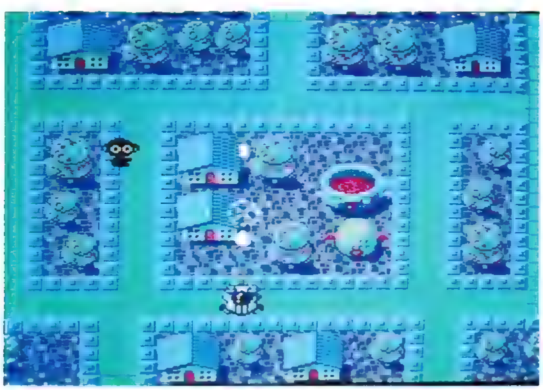


▲アイテムショップ。このショップに来るまでに、いっぱいエッグをためておかなくっちゃ。えーっと、どのアイテムを買おうかな。



◀敵を撃破してエッグが出たら、忘れずに取っておこう。出さない敵もいるから注意してね。

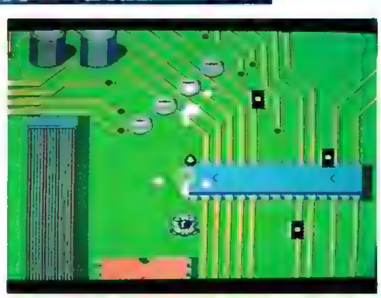
ステージは全部で6つだ！



◀ここは最終ステージ、ファミクル・ランド。シューティングゲームというよりも、ファンタジックRPGのマップみたいだね。

このファミクル一家が進むのは、全10ステージ。“ゼビスカントリー”から始まって、“クレイジーエンパイア”、“ファンタチーズ”と、ゲームファンが泣いて喜ぶゲームのパロディ。敵キャラの出現のしかたも、それぞれそのゲーム風で笑えちゃうぜっ！

各ステージ最後には、ボスキャラが出現。このボスキャラの中には、ジャンケンで勝負しようってやつもいるんだから、たまらないね。



▲コンピュータの基板まで飛んでくる、インナー・サーキットの面。しっかりパワーアップしてないと、先へ進むのはキツイぞ！



ステージ1

ゼビスカントリー

どこかゼビ〇スを思わせる、ゼビスカントリーの面。ずーっと進んでいくと、ゴルフコースのような面になる。ステージを半分すぎたくらいから、敵が突進してきたり、自機のまわりを回転したりして、かなりキツイぞ！



ステージ2

クレイジーエンパイア

まるで『クレイジークライマー』に出てくるビルのよう。窓からヌイグルミや包丁を落としてくるところも笑っちゃうよね。敵の数は多いけど、逃げ道をさがして進めば、わりとラクかも。ショップをさがして、アイテムをそろえようぜっー！

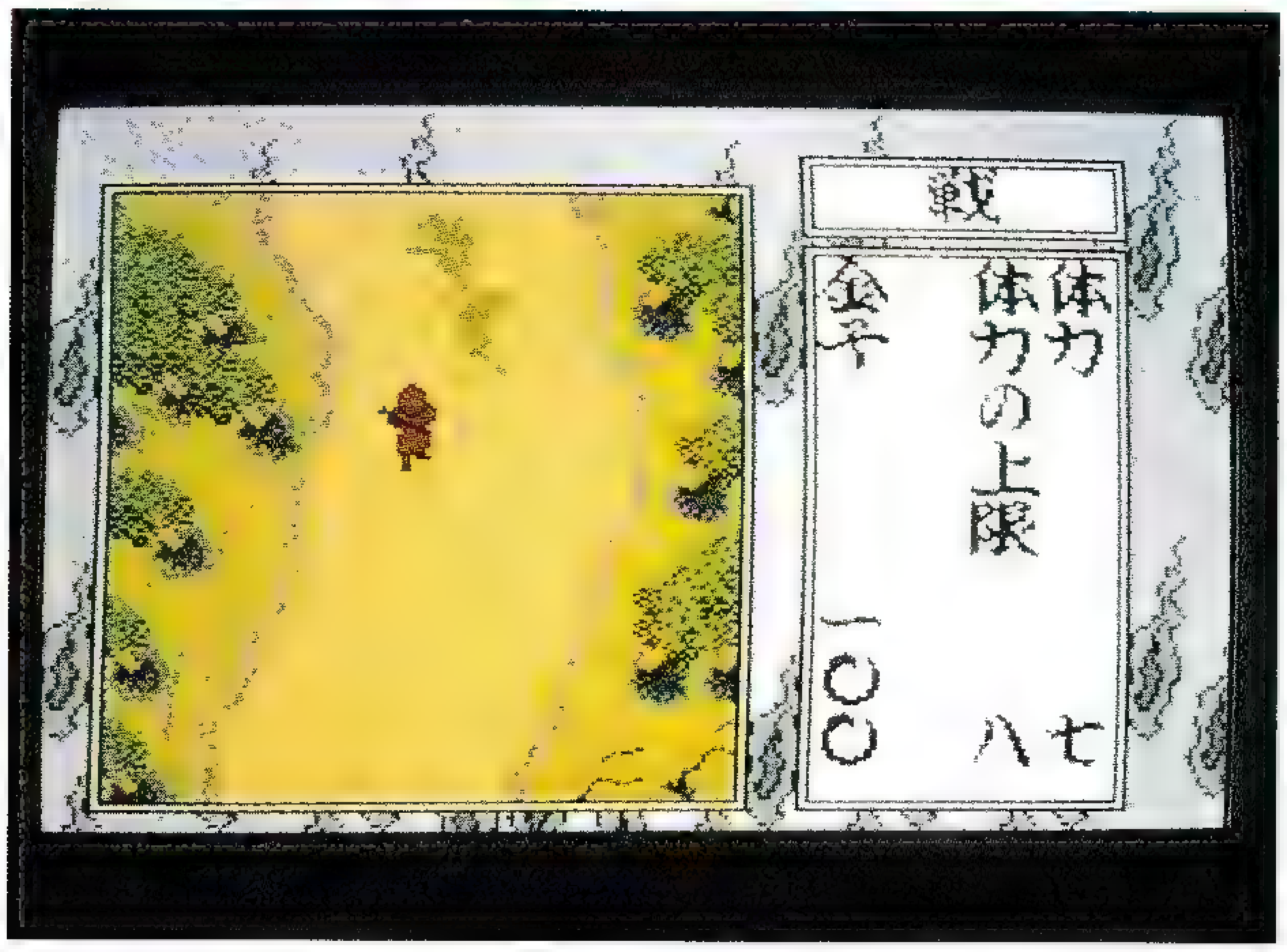


忍者

時は戦国時代。関ヶ原の戦いで勝利を得るため、キミは忍者となって全国を走りぬけるのだ。本格的アクションシミュレーションの登場だぞ！

MSX2（メガROM）
VRAM128KB以上
5,800円（発売中）
ボーステック ☎03-407-4191

戦闘アクションもあるシミュレーションゲーム！



このゲームの主人公となるのは、伊賀の忍者。大阪方と江戸方との全面戦争〝関ヶ原の戦い〟で歴史上では徳川（江戸方）が勝利をおさめたことになっている……。

キミ自身が、大阪方の伊賀忍者となって、江戸方の情報を手に入れなければならないのだ。そして、大阪方に勝利をもたせることが目的なのだ。

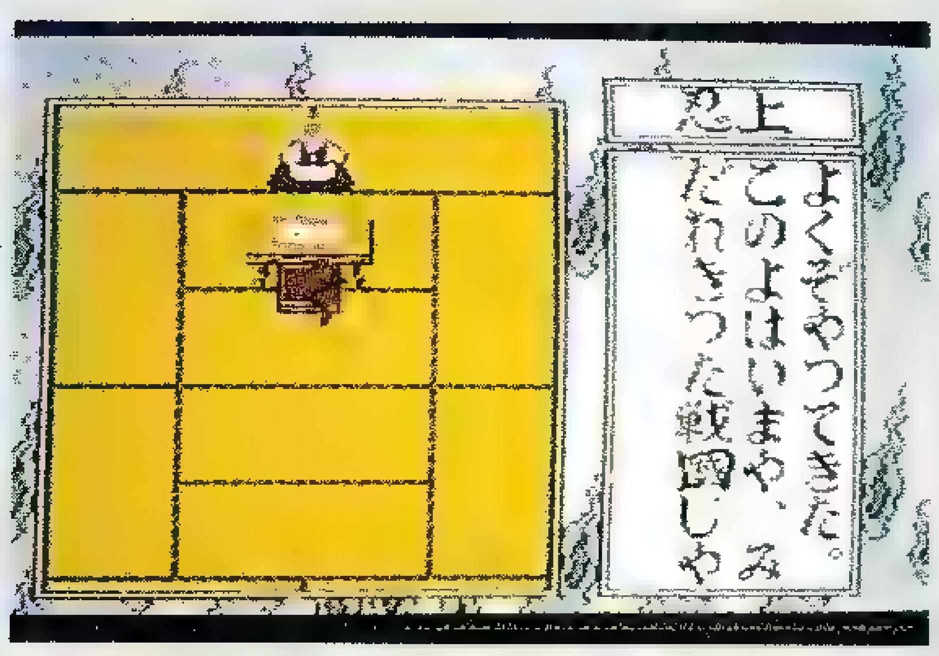
こんなふうにいうと、ちょっとめんどくさそうなゲームだなあ、と感じるかもしれないけど、やりこめばやりこむほど面白くなるゲームなんだ。期待できるぜっ！

シミュレーションゲームというと、ほとんどが設定だけして、あとはコンピュータまかせって感じだけど、この「忍者」はハデなアクションシーンもいっぱい。情報を集めながらゲームを進めていくという意味では、アドベンチャーゲームの要素もあるね。

忘れちゃいけないのが、時間の概念があるということ。ゲームは〝龍虎5年1月1日〟からスタートするわけだけど、関ヶ原の戦いが始まるのは〝龍虎8年4月1日〟。この3年と3か月の間に、敵の動向をさぐっておかなければならないのだ。なにしろ龍虎8年4月1日になると、自動的に関ヶ原の戦いが始まってしまうんだから。

時間の経過を頭に入れながらゲームを進めていかなくっちゃね。

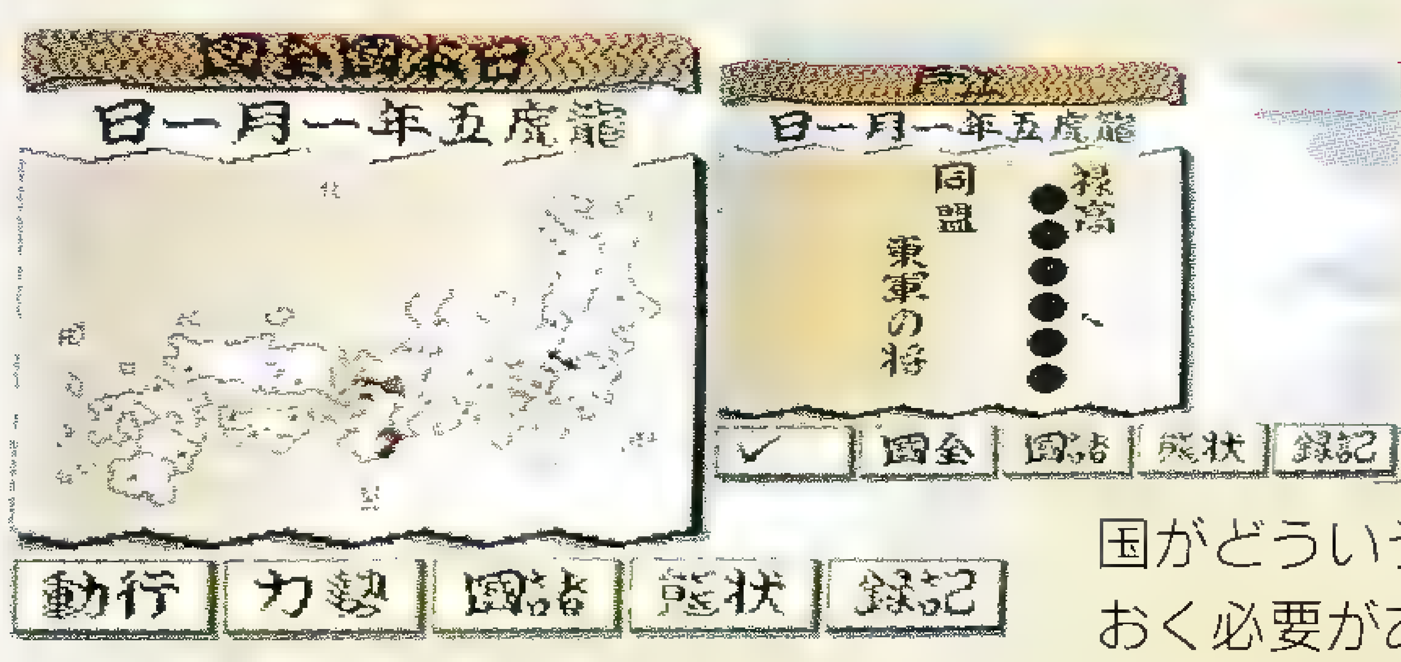
まず、八龍斎に会いに行け！



下忍たちをかかえる上忍、八龍斎。ゲームをスタートさせて、最初に会わなければいけないのがこの人。

伊賀の忍の里に居をかまえる八龍斎は、主人公の行動を評価するのだ。

マップで他国の情勢を確認！



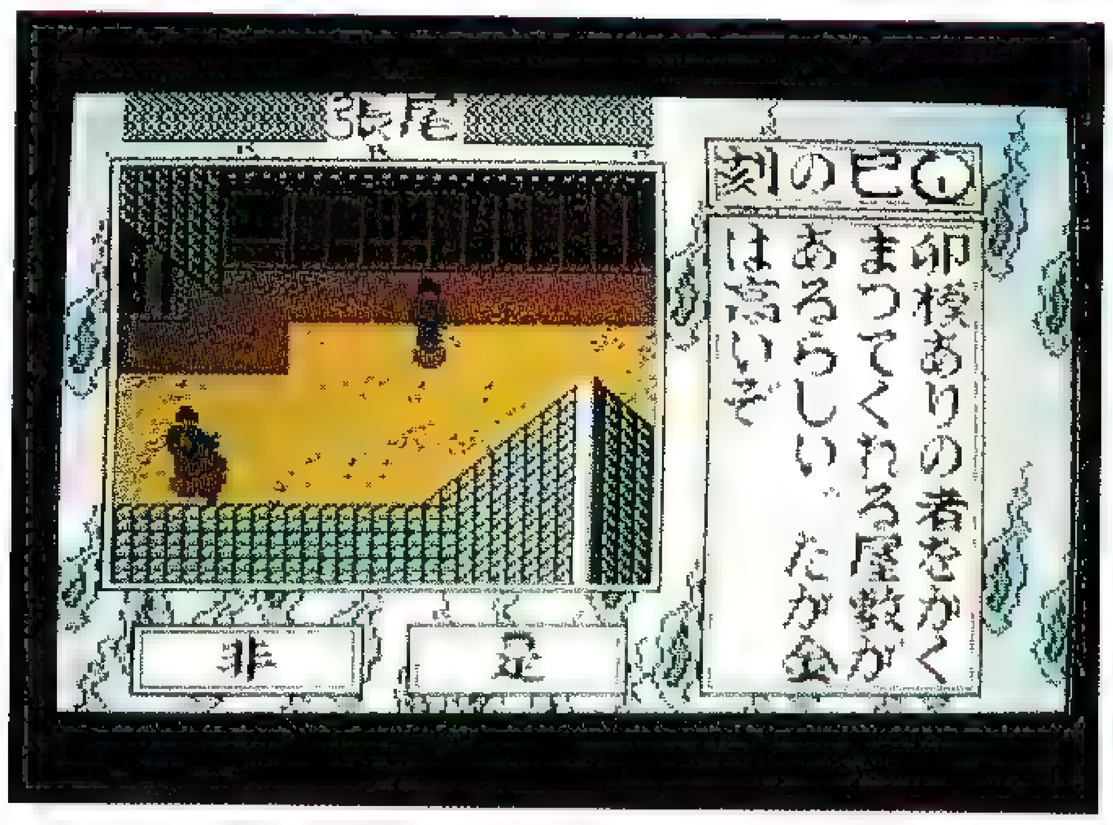
▲諸国のコマンドで、他国の情勢をさぐることができるぞ。●の数で禄高がわかる。

ほかの国の情勢をよく知っておけば、それだけ行動しやすくなるはず。

まずは伊賀の忍者として豊臣氏の同盟国を集めていくわけなんだ。どの国がどういう陣営にいるのかを調べておく必要があるね。

調べたい国に矢印を合わせると、その国の同盟国と禄高が分かる。

他国に潜入したら街で情報を集めまくれっ！

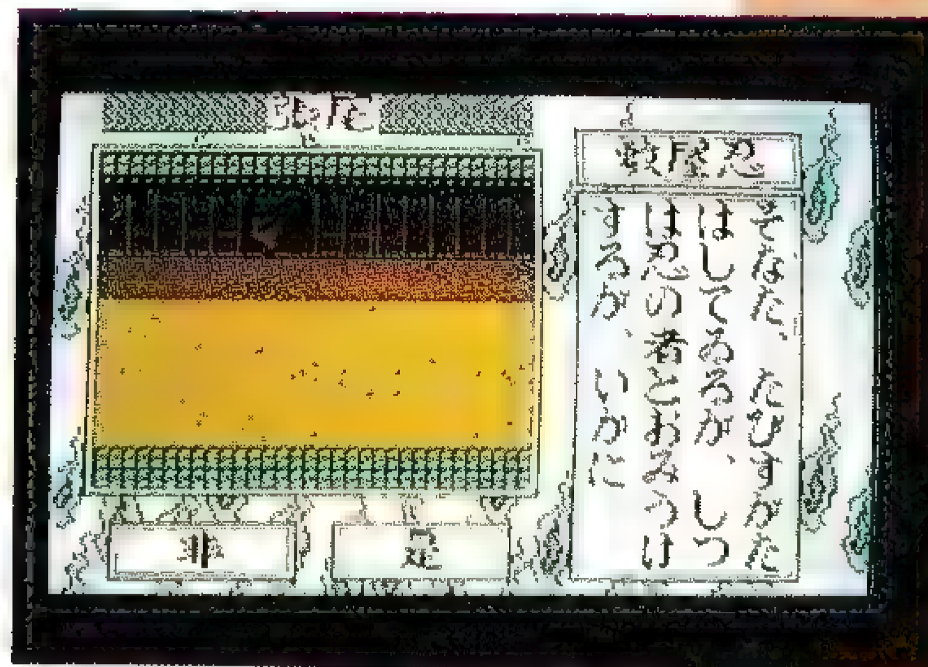


▲街で聞いた情報をもとに、これからどうい う行動をとればよいのか考えよう。まめにメ モをとっておいたほうがいいね。

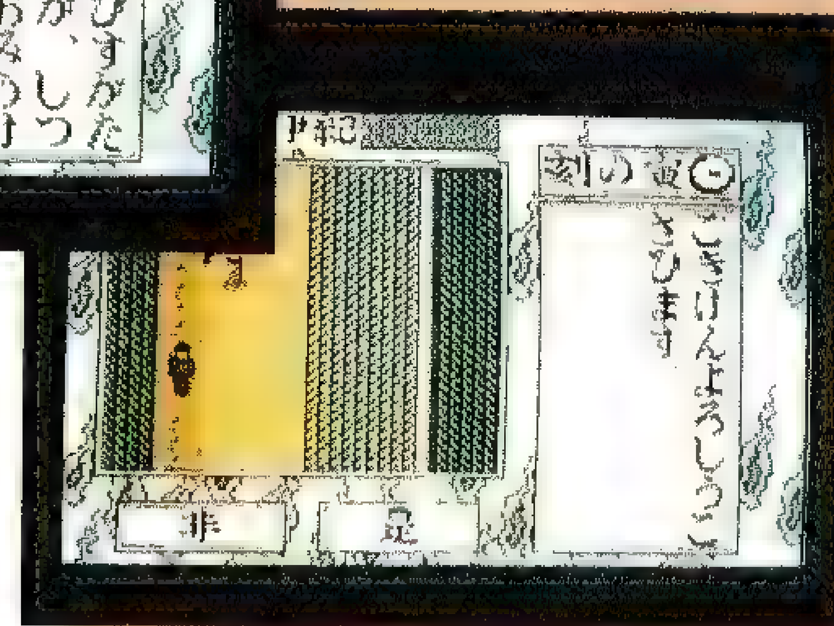
他国に潜入したら、必ず歩いている人たちに話しかけてみよう。その国が今、どんな情勢にあるのかがバッチリわかるぞ。

人によっては、主人公に質問してくる者もいるんだ。そんなときは、"是(YES)"か"非(NO)"で答えよう。

すべての人と会話して、いち早く重要な情報をキャッチしておこう。

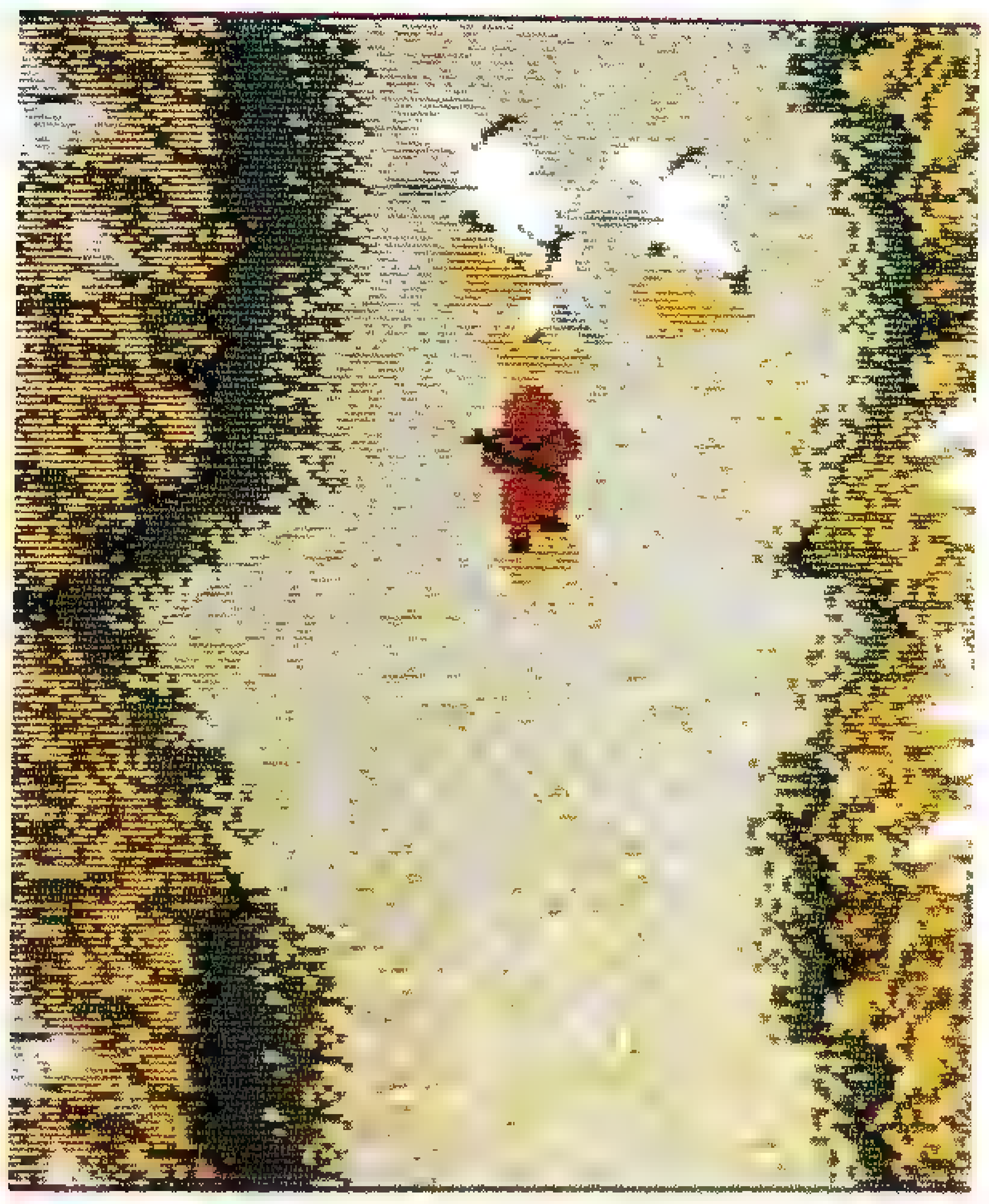


▲屋敷の中に入ろうとしたら、忍の者とわかってしまったようだ。うーむ、"是"と答えたほうがいいのかな。



▼人の中には、まったく情勢に関係のないことをしゃべるやつもいるぞ。

戦闘モードはかなりきびしいぞ！体力をつけろ！

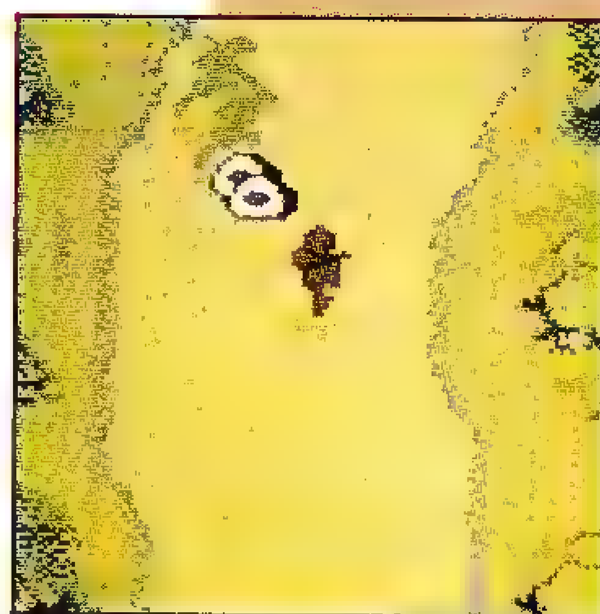


かなり過激な戦いになるのが、この戦闘アクションシーン。反対勢力がさし向けた忍者たちが襲いかかってくる。

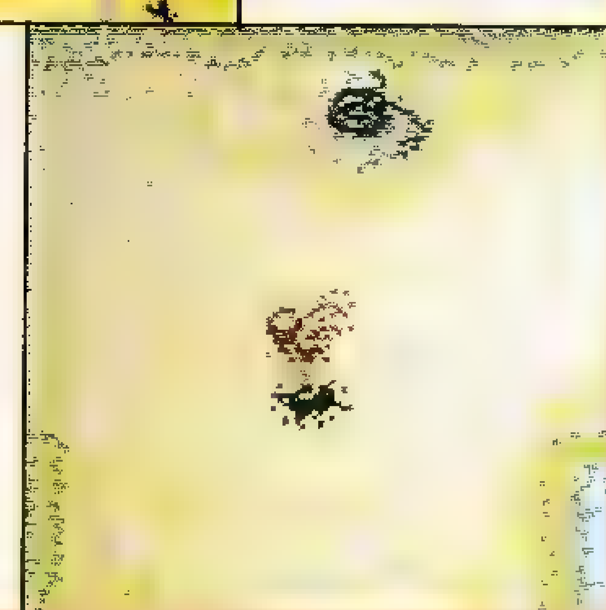
街道を移動しているとき、突然、敵忍者に襲われたりするのだ。もちろん、敵国の城や屋敷に入ったりすると、この戦闘モードになるんだ。

主人公の武器は手裏剣と忍者刀だ。次から次へと出現する敵をバッタバッタとなぎ倒して、クリアしよう。

「○月に江戸から京に上納金が送られる」などの情報を得たら、しっかり江戸と京を結ぶ街道で待ち伏せして、上納金を奪いとってしまおう。くれぐれも体力には気をつけるように。



◀おやっ、こんな道ばたにでっかい"おにぎり"が…。主人公の体力を回復する、たいせつなアイテムだぞっ！



▶敵の忍者たちは、束になってかかってくるから、かなりシビアだ。体力が少ないと、こんなめにあうぞ。

27か国を走りまくり、豊臣の天下統一をめざせ！

江戸をのぞいた27か国には、すべて潜入することができるのだ。全国を走りまくって、街の人たちから国の情勢や敵国の情報を手に入れよう。

味方の大名に会って、できるだけ多くの同盟国をつくっておくことも必要だぞ。すべては"関ヶ原の戦い"にかかっているんだからね。

また、同じ同盟に属する者同志でかわされる密書や、帝カら江戸、大阪に出される勅旨を入手できるかどうかでゲームの展開はまったく変わってくるのだ。

江戸寄りの国に潜入する場合は、忍力をしっかりたくわえてからにしよう。行動して上忍に会えば忍力アップだ。



▲別の国や街道などに移動するときは、忍者が走るアニメーションが出て、とても楽しい。でも、この移動中に待ち伏せしていた敵忍者に出会うこともあるから気をつけたほうがいいよ。



▼灰色は京。緑は江戸と強力な同盟関係にある国というように、勢力分布がひとめでわかるんだ。とても便利だね。

この勢力分布図をヒントにして、どの国から潜入するか決めよう。



井出名人洋介の――実戦麻雀

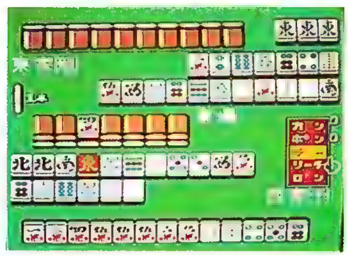
東京大学卒業、異色のプロ雀士、井出洋介名人の全面協力で生まれたニュータイプの麻雀ゲーム。キミは、このゲームで確実に腕が上がる！

MSX2(メガROM)
VRAM128KB以上
6,800円(4月5日発売予定)
パック・イン・ビデオ ☎03-226-9491



実戦麻雀で腕を磨け！

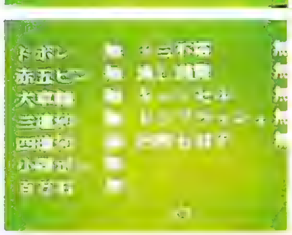
名人の「実戦麻雀」には、実戦麻雀編、名人決定戦編、実戦問題編の3つのプレイモードがある。その中の実戦麻雀編では、コンピュータを相手に対戦し、いろいろな実戦局面を経験するのだ。まず、



◀対戦相手はコンピュータだ。ここで修行を積んで、名人決定戦編に挑戦しよう。



◀ルールの設定は、自分の好みで決められるから、いつも打ってるルールでやった方がいいかもねっ。

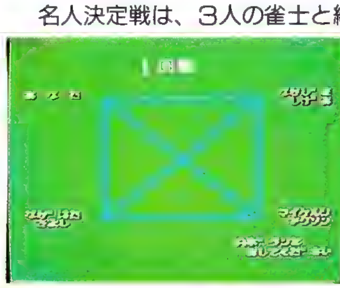


◀特殊ルールは、ドボンや4枚七対子の有り無しなどのローカルルールを設定するものなんだ。

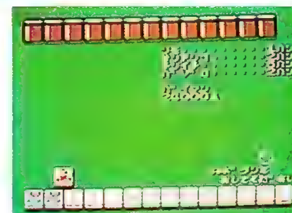
このモードを選ぶとルールの設定があり、裏ドラ有りやリーチ一発有りなど自分の好みのルールを設定することができる。また、特殊ルールの設定もあって、実際の麻雀そのものという感じなのだ。この実戦麻雀で腕を磨いて、名人決定戦編に挑戦するのだっ！

名人決定戦で勝ち抜け！

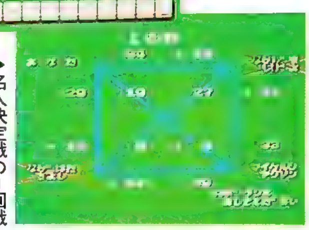
名人決定戦編では競技麻雀のルールを採用し、実際の競技麻雀戦を戦う雰囲気を味わえるのだ。対戦相手は、31人の個性あふれる雀士たちばかりだ。名人決定戦は、3人の雀士と総あたり戦を行ない、勝率で2位以内に入ると次の戦いに進んでゆけるシステムだ。4回戦まで勝ち抜いて勝率で1位になると、決勝戦の名人との対戦に挑戦できるのだ。キミは名人に勝てるかな!?



◀名人決定戦の対戦相手は絶好調男と成形美男子、そして、いわゆる一つのなんですねマンだ。



◀すごい！　闇テンでタテ清の三暗刻を和了ったゾ。えーと、倍満だから、これで2回戦進出は決定的だなっ。



▶名人決定戦の一回戦に勝ち抜いたゾ。絶好調男といわゆる一つのなんですかマンは、残念ながら失格だ。

実戦問題で頭の体操だ

このモードは、実戦で役に立つ練習問題、必勝の一打（200問）、これでバッチリ多メンチャン（25問）、究極の点数計算問題（50問）の合計275問もの実戦問題が用意されているのだ。この問題を頭に入れて、実際の麻雀に活かせば、キミはもう負け知らずだ！



◀究極の点数計算問題だ。リーチドラドラで和了るとと何点になるかな!?



◀必勝の一打の練習問題。左の場合は、何を切ったらいいのかな!?

井出洋介 プロフィール

1956年（昭和31年）2月15日、東京都生まれ。5才のときから麻雀を覚え、高校時代は雀荘に入りびたりの生活を送っていたが、見事東京大学に合格。卒業後は、プロ雀士の道を歩み昭和57年度の新人王をはじめ、16期〜18期において3年連続麻雀名人のタイトルに輝く麻雀の天才である。

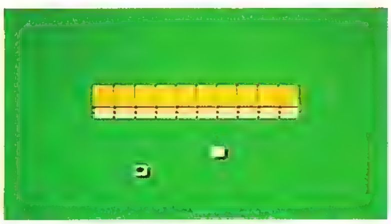


麻雀狂時代

ゲームセンターでお馴染みの『麻雀狂時代』がMSX2に移植された。和了った点数によって、ムフフのごほうびがもらえちゃうゲームなのだ。

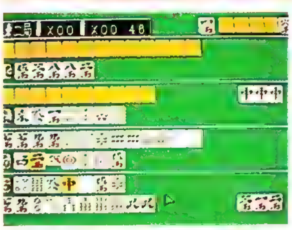
MSX2(ディスク)
VRAM128KB以上
6,800円(4月中旬発売予定)
マイクロネット　☎011-561-1370

やってくれる雀っ!

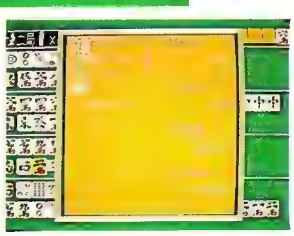


▲ゲームを始めると、まず場所決めだ。サイコロをポーンと投げ、出た目によって親が決まるんだ。

オーソドックスな麻雀ゲームだと思う!?



◀チャンタドラーを狙っていたんだけど、七対子に振り込んでしまった…。くそっ、次は絶対和了ってやる!!

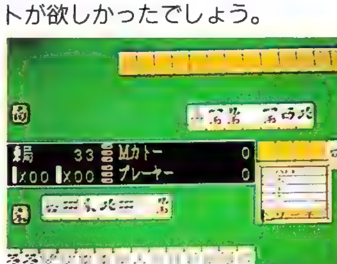


▶ハイハイお兄さん、悔しがってるのは分かるから、早く点棒精算してよねっ。えーと、満ガンね。

このゲームには、ごほうびの美女サービスが付いているので、ついついそちらの方へ話題がいってしまうのだが、麻雀ゲームだけでも結構楽しめるんだぜ。プレイモードは、2人用と4人用の2つ。2人用対戦モードにしておく対戦相手が選ばれ、勝手に始まるのだ。

つまり、トーナメントなのだ（大会では相手を選べないもんね）。そして、このトーナメントでは、3回勝負、先に2回和了った方が勝ち！システムを採用。とにかく先に2回和了れば、次の試合へ進める。トーナメントで、優勝すると…ムフフで、女の子にごほうびがもらえるのだ（ラッキー）。

4人用モードでは、画面に7人の強豪たちが表示されるので、その中から好きな相手を選んで対戦するのだ。持ち点から勝ち続けると、またしても女の子からごほうびをもらえちゃうのだ。対戦相手が男の場合は、その彼女が脱いで…いやごほうびをくれるんだ。腕も上がって、女の子も見られる、こんなソフトが欲しかったでしょう。



▶ヨーシ、テン張ったゾ。3ソウ切りで、リーチだっ！ ウリウリ、早く切れよなっ！



◀フッ自摸っちゃったぜ。リータンツモドラ2で、親満一万2千。早く払えよっ！

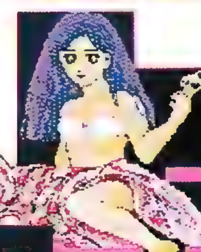
3人美女がお相手



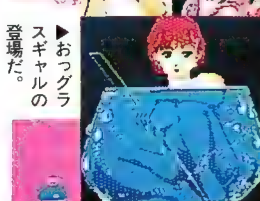
◀スカートの中に手を入れて…。



▶オンャ!? あれっ、アレは、まちがいなくアレですよねっ！



◀ネエ～欲しい、コレ。



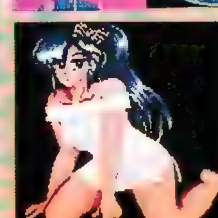
▶おっグラスギャルの登場だ。



▶グラスの半分を飲んだところで、オッサンがダウン。もう少し頑張れよなっ。



▲この次を見たければ、麻雀で勝つことだ。



▲セクシーギャル、小沢志保ちゃんだぞっ！



▼志保ちゃんてグラマーなんですね♥



ZOIDS（ゾイド）

■中央大陸の戦い■

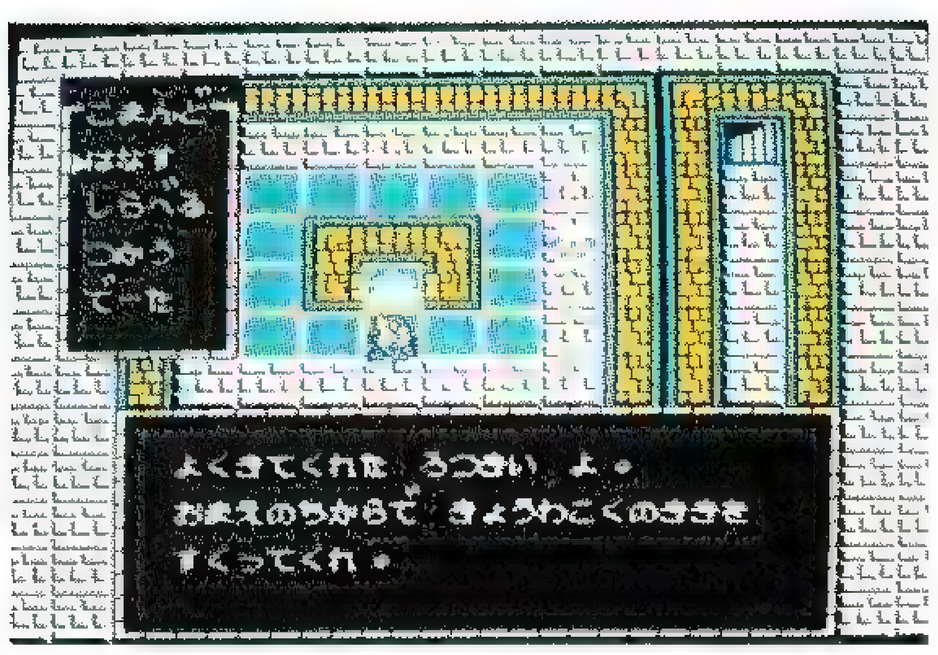
ゼネバス帝国のとの果てしない戦いに終止符を打つため、大統領の命を受けた一体のゾイド・ゴジュラスが立ち上がった！　重装備の戦闘用ゾイドが活躍するバトルアクションRPGだ。

MSX2(メガロム)
VRAM128KB以上
5,800円(近日発売予定)
東芝EMI　☎03-847-1941

果てしない戦いの幕があがった！

共和国の危機を救え！

このゲームは、バトルアクションの要素が強いRPGだ。バトルシーンになると、敵ゾイドのデータがサブ画面に表示され、レーダースコープに位置が表示される。敵ゾイドに勝つためには、相手のデータをよく分析して、戦うことが必要だゾ。また、ゴジュラスはエネルギーで動くので、補給基地の確保も大切。ゲームが進んで、首都や街から離れていくと、エネルギーの補給が難しくなるのだ。とにかく、エネルギー補給基地を作るために、敵の砦を制圧していこう。ゴジュラスを強く

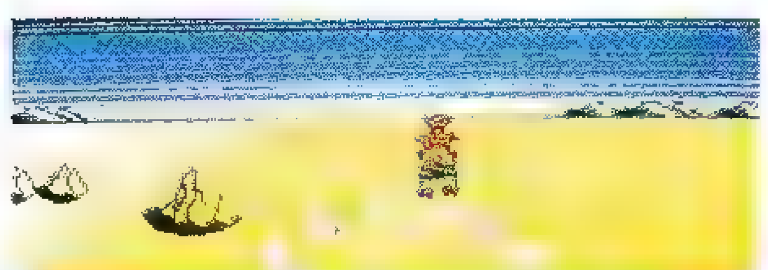


◀共和国の大統領は、ゴジュラスにゼネバス打倒を命じた。

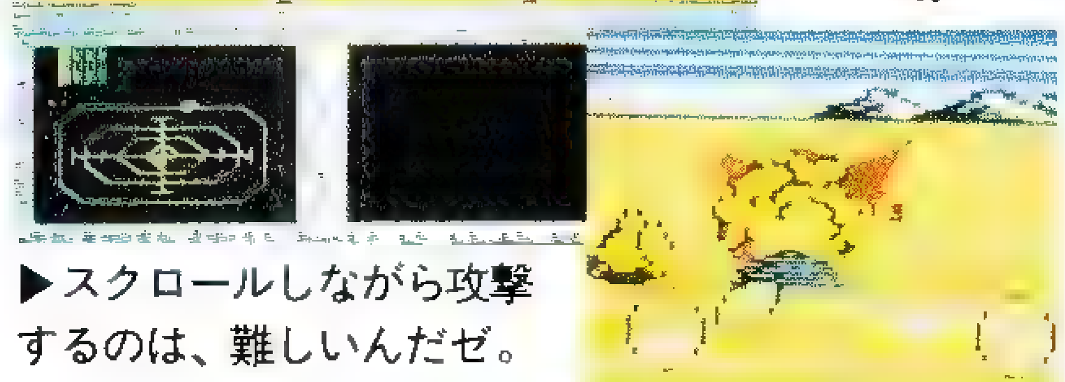
するためには、バトルで階級を上げるのはモチロン、装甲パーツ、コンピュータ、4連速射砲、そして、キャノン砲などを手に入れ、早くゴジュラスをMK－IIにすることだ。しかし、ゴジュラスだけでは、敵に勝てない。ゴジュラスをサポートしてくれる仲間が必要だ。仲間が揃ったら、さぁ出発だ！

敵と出会った！



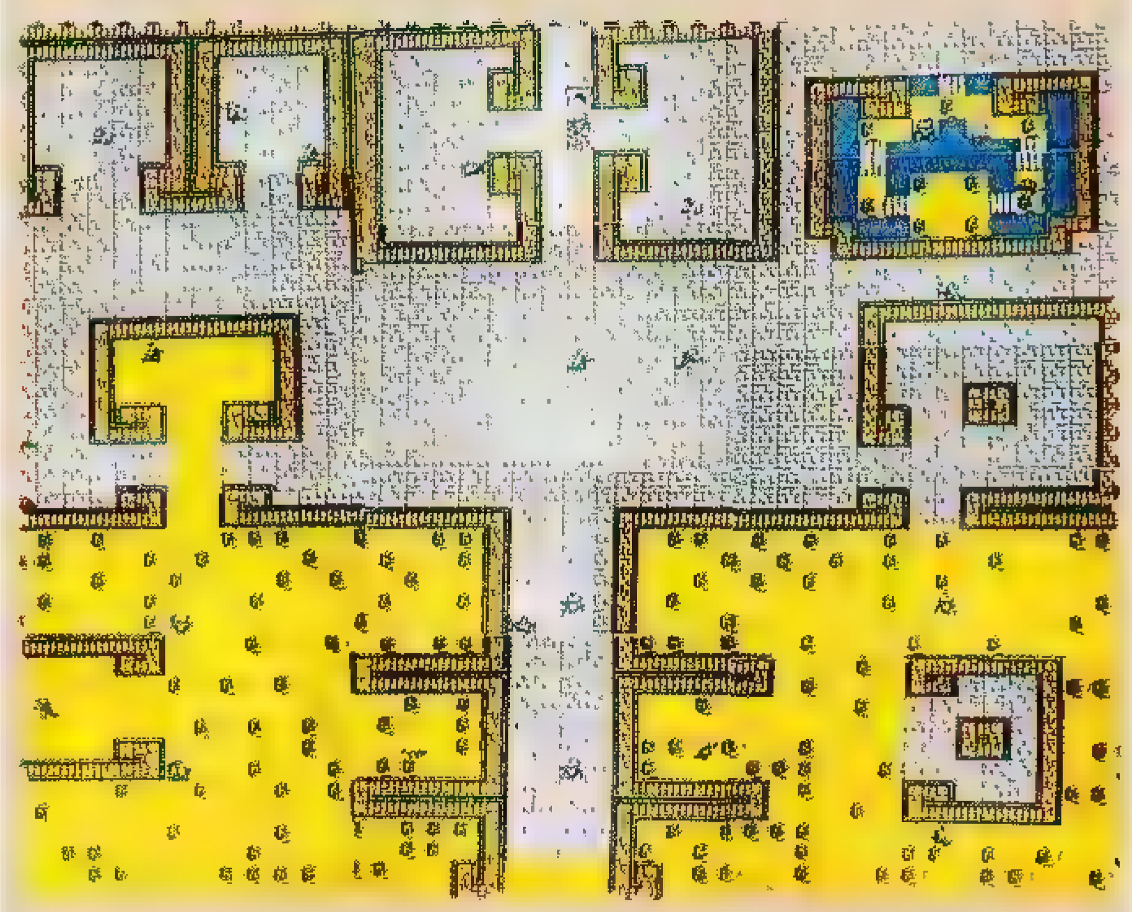


◀レーダーでキャッチした敵に4連速射砲で攻撃するのだっ！

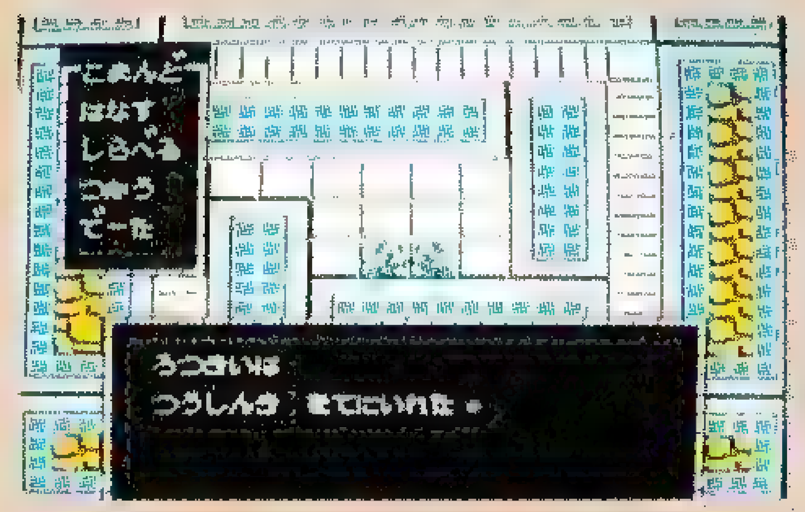


▶スクロールしながら攻撃するのは、難しいんだぜ。

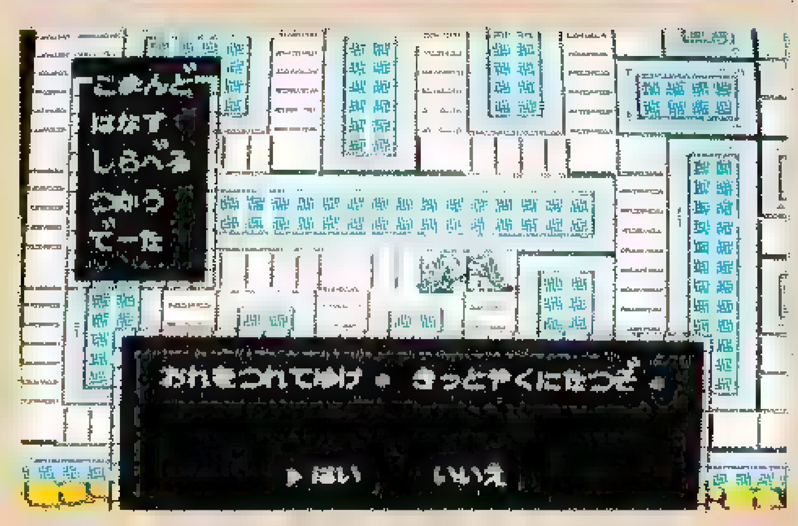
■共和国の城



▲ここからスタート。RPGの基本どおり情報を仕入れて、これからすべきことを頭に入れるのだ。



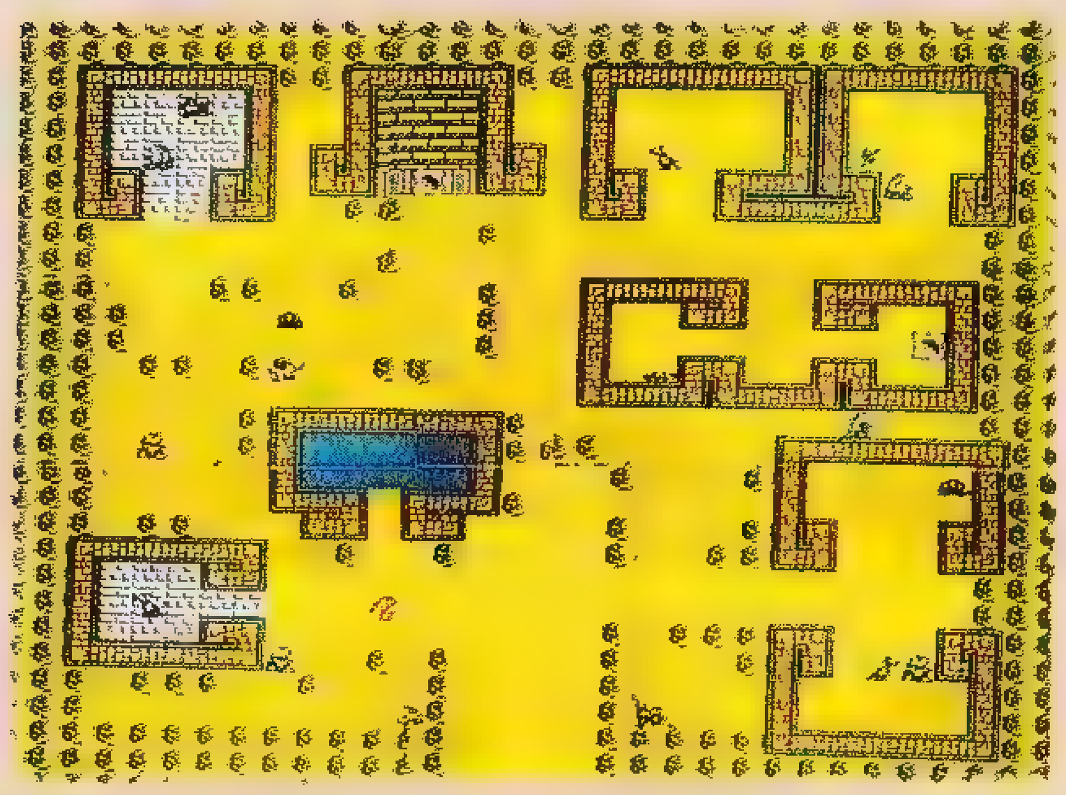
◀首都のどこかに、隠れた地下室がある。そこで通信機を手に入れるのだ。



◀砦をウロウロしていると、仲間になってくれるヤツと出会えるのだ。

共和国は、首都と砦だけが残っている。この首都と砦でやることをすべてやったら、敵の首都を目指して進むのだ。だが、最初から遠くに行くと、エネルギー補給ができないから要注意。

■西の砦



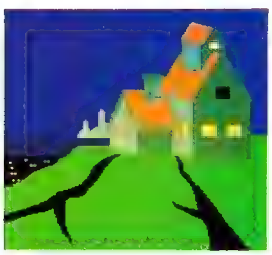


ガリバー
GULLIVER

童話の『ガリバー旅行記』をもとにくりひろげられる、ファンタジックなアドベンチャーゲーム。
宝島伝説に伝わる4つの秘宝を集め、宝島に隠された財宝を手に入れるのだ。

MSX2(ディスク)
VRAM128KB以上
価格未定(近日発売予定)
コンピューターブレイン ☎06-649-3820

パンドラの封印が解き放たれたっ!



◀冒険は、イギリス島の小高い丘に住むガリバーの家から始まる。嵐の夜、ガリバーの家で古い地図が見つかった。いったいこれは……。

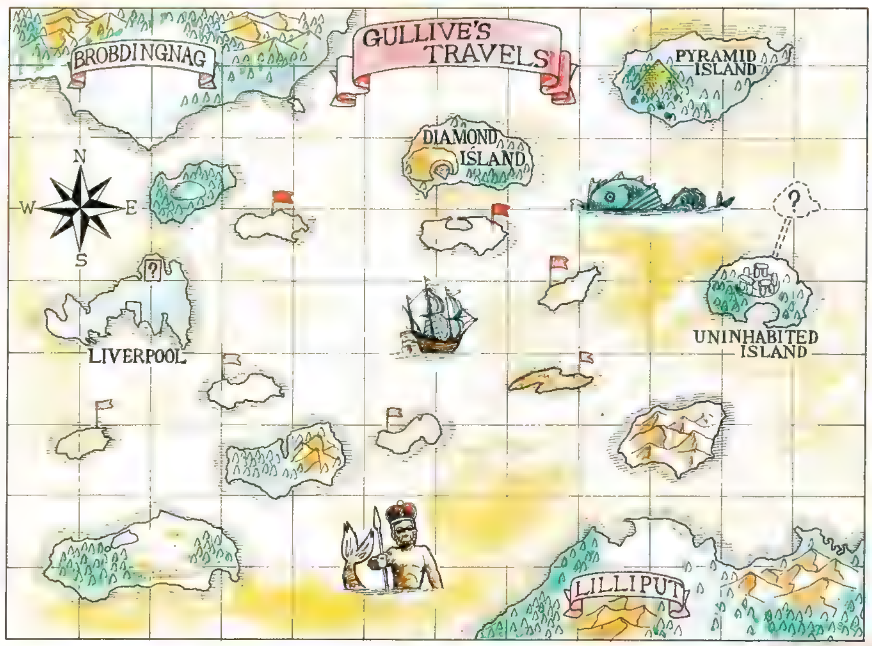
ガリバーの冒険が始まる!

イギリス島で起きた災害をきっかけに、各国で魔物達が出現した。予言者ヘブライによると、愚かな予言者ヘカテがパンドラの箱の封印を解き放ち、この世を恐怖に落とし入れたというのだ。そこで、キミが主人公のガリバーになって、再び封印をし、宝島の謎を解き明かすため旅立つのだっ!

世界各地の港、島を冒険し、情報を集めていくわけだけど、敵との戦闘はかなりシビア! 3Dっぽい迷路もあったりして、奥が深〜いゲームだぞ。



◀大地震の後、ひび割れた壁から見つかった地図には、ポセイドンの秘密が印されていた。ガリバーは、宝島へ向かう決心をした。





▲ガリバーは古物商の主人に地図の秘密を聞いた。

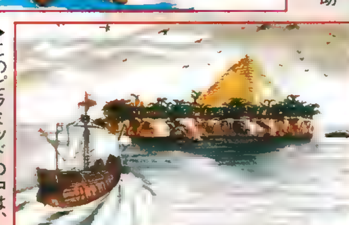


▲港にある酒場で、大切な情報をつかんだぞ。

ゲームはコマンドを選ぶことによって進められていく。重要なアイテムを手に入れるためには、行く先々で情報を集めなくてはいけない。経験をつんでレベルアップすることも必要だぞ!



◀海の国の国王ポセイドン。半魚人に捕まった人魚姫を助けるよう頼まれるのだ。



▶このピラミッドの中は、魔物だらけの迷路になっている。島にある洞窟には女神が……。



魔神宮

悪しき神が地上に妖魔軍団を送りこんだ。この妖魔たちを滅ぼし、魔神宮を探すため、ひとりの王子が旅立った。

魔法やアイテムは合わせて約150種類もある、超本格的RPGだ！

MSX2(ディスク)
VRAM128KB以上
7,800円(発売中)
ザイン・ソフト ☎0794-31-7453

妖魔たちを滅ぼし、謎の魔神宮を探し出せ！



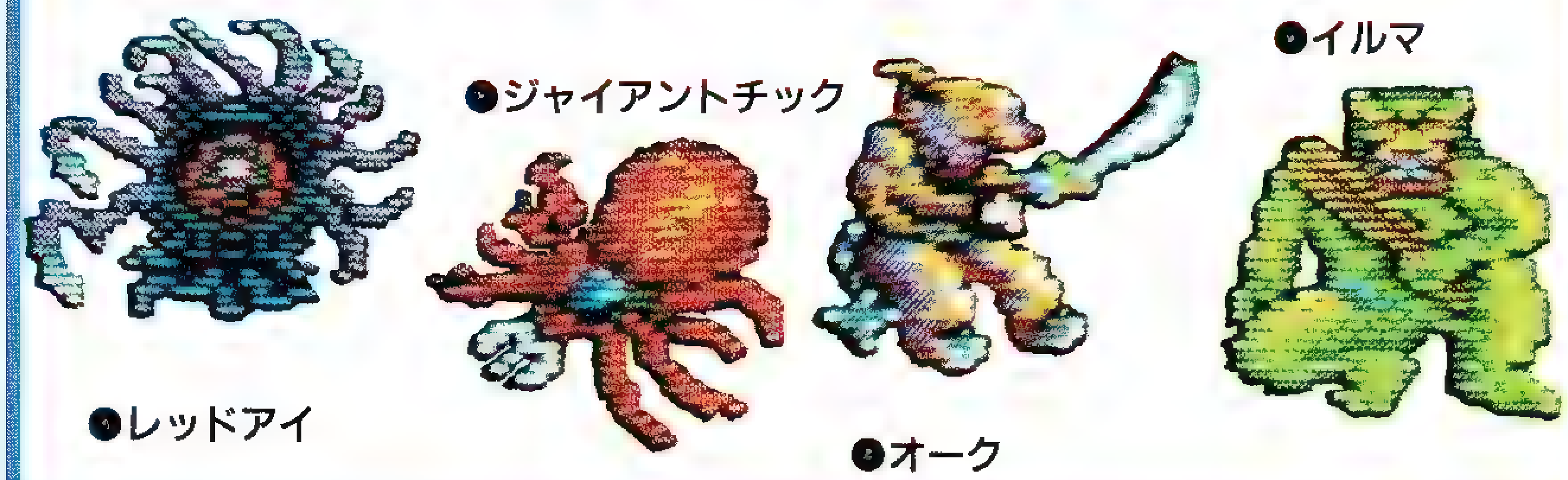
剣と魔法の時代、タイラント城の王子は、神から選ばれ魔神宮をめざすことになったのだ。主人公の最初の目的は、いっしょに冒険するメンバーを探し出すことだ。

このゲームでビックリするのは、そのパラメーターの多さ。キャラクターが約70種、モンスターが約38種と、それぞれに個性がはっきりしてるってわけ。それと、主人公の設定では食料の減る量、身長、体重、血液型まで選べてしまう。オーダーメイドの武器を装備することもできるんだ。すごいよね。

まず町で武器や防具を買って冒険の準備する。お店によっては閉店していたり、商品が品切れになったりするときもあるから注意しよう。実は、時間設定というものがあって、昼、夕方、夜と表示が切り替わるんだ。お店の営業時間もしっかりチェックしておこう。

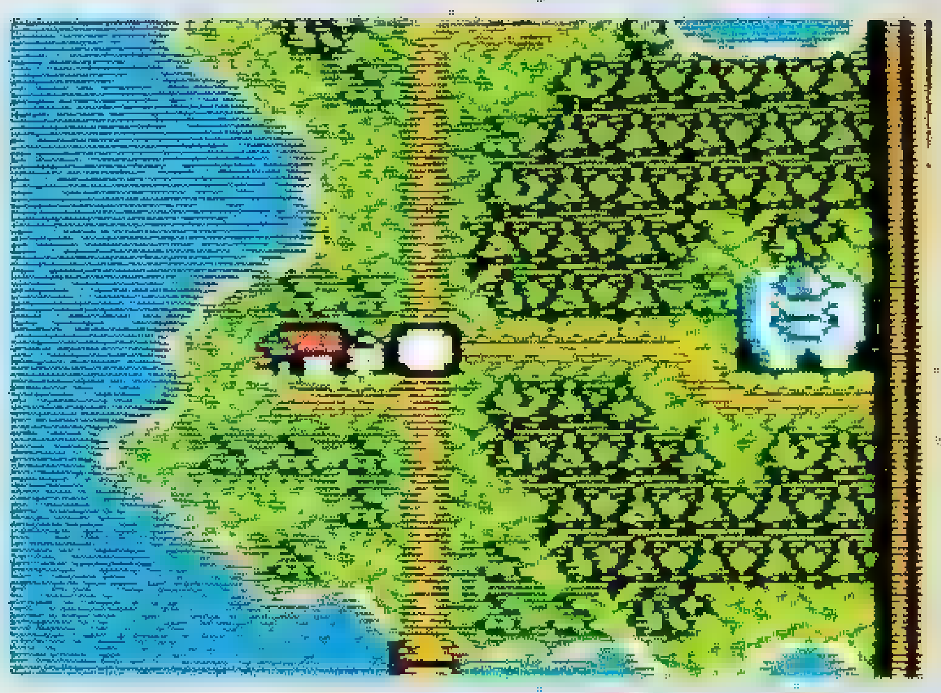
旅のメンバーたちを探すには、ちゃーんと町の人達から情報をもらわないとだめだよ。主人公が使えない魔法を使える仲間もいるから早めに探そう。5人までなら、どんどん仲間を増やすことができる。さあ、冒険に出発だ！

モンスターが続々登場！

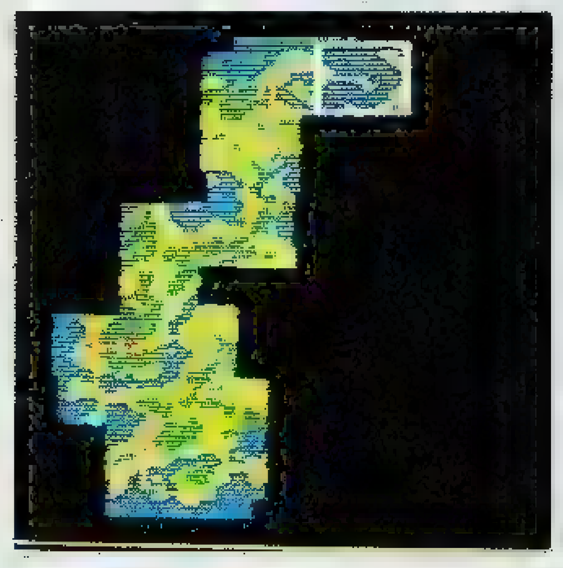


●レッドアイ　●ジャイアントチック　●オーク　●イルマ

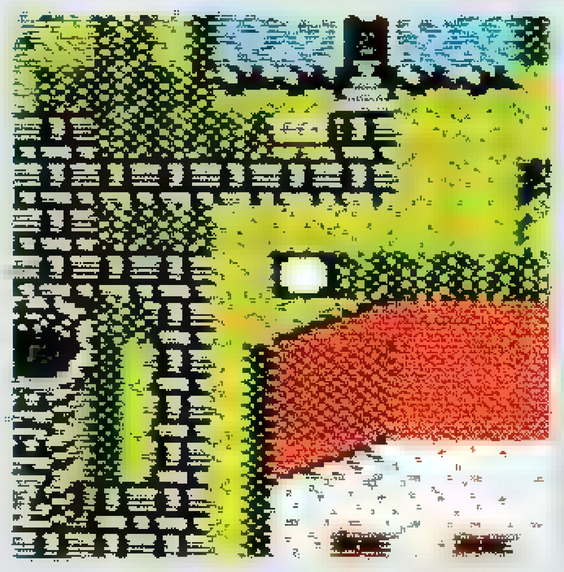
広大なマップを大冒険



マルチウインドウには、マップが表示される。サブ画面に切り替えると、今まで主人公が通ってきた場所がマッピングされるんだ。



◀通って来た道がひとめでわかる。今、自分がいる場所も確認できるんだ。



◀ここが最初に出会う町。BARに入ると、とても重要な情報が聞けるはず。



釣りキチ三平
～ブルーマーリン編～

息の長い人気釣りマンガ『釣りキチ三平』がMSXゲームになって登場！ ゲームの目的はもちろん、大物を釣り上げることだ。ビッグマーリンをさがして、トーナメントで優勝しよう！

MSX2（メガROM）
VRAM64KB以上
6,800円（4月発売予定）
ビクター音楽産業 ☎03-423-7901

大物を釣り上げろっ！



◀ラインの太さとエサを決めて、スタートだっ。

あるとき、釣り名人の三平のところに「インターナショナル・ビルフィッシュ・トーナメント」の招待状が届いた。これは、5日間のうちに釣り上げた魚の総重量を競い合う、世界釣り大会のうちでも大規模な大会なのだ。

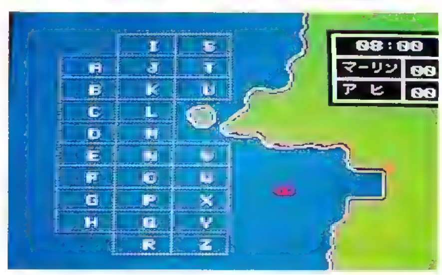
負けずぎらいの三平が、この大会に出場しないわけがない。よーし、こうなったら、でっかいマーリンを釣り上げてやるぞ――っ！ というわけで、三平は大会に出場することにしたのであった。ジャン！

まずは道具選び。ラインは細めの50ポンドと、太めの80ポンド。初めのうちは3種類のルアーから選んで、いよいよ釣りを始めるわけだっ。



▲うほーっ、釣り上げたぞーっ！ マーリンだといいけど、獲物は何かな!?

ポイントを決める



▲ここがトーナメント会場だ。マーリンやアヒなど、大物がいそうな場所を選ぼう。



▲あーあ、せっかく魚がかかったと思ったのに逃がしちゃったよ。よーし、今度こそ釣り上げるぞ！

カツオが釣れたが…



▲カツオは、いくら釣ってもエサにしかならないんだ。でも、ルアーを使うよりはいいよな。

ミーティングはホテルで



	TEAM － NAME	PTS
1	ニッポン チーム	00400
2	オーストラリア チーム	00390
3	カナダ チーム	00380
4	プエルトリコ チーム	00260
5	ハワイ チーム	00190
6	キャプテン エイハブ	00140
7	ラスベガス チーム	00040
8	サンペイ	00000

◀大会第1日目の成果は!?

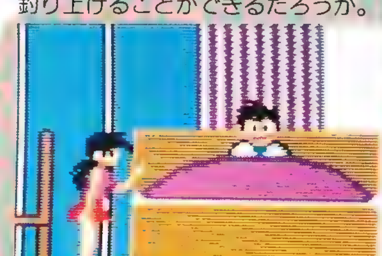


◀どのポイントがよかったか、仲間とミーティング。

三平がなかなか釣れないでいると、魚紳さんがヒョッコリ現れて、アドバイスしてくれるぞ。「三平さん、ポイントをかえろ」なんて、とても親切だ。

なんといっても時間制限があるわけだから、ふつうの釣りのようにの～んびりってわけにはいかないんだ。夕方の4時になったら、その日は終了。

キミは、うわさのビッグマーリンを釣り上げることができるだろうか。



がんばるゾ！



ファイアボール

MSX初の本格的ピンボールゲームだ。ゲーセンにあるものと、そっくり同じスタイル。
まっ赤なファイアボールになれば、ハイスコアが期待できるぞっ！

MSX2(メガROM)
VRAM128KB以上
6,800円(発売中)
ハミングバードソフト ☎06-315-8255

本物ソックリのピンボールマシンゲームだ！



▲ピンボールマシンは、やっぱりこうでなくっちゃ。ナナメ上から見た感じが、とても本格的だよねっ。今までのピンボールソフトではパチンコ台みたいなものだったけど、このゲームは、ごらんのようにホンモノ指向だ。

プレイに熱中していると、まるで家の中に本物のピンボールマシンがあるような錯覚を起こしてしまう（ちょっとホメすぎかな!?）。ピンボールマニアなら、絶対プレイしてみたいね。

ゲームのポイントは、やっぱりできるだけ高得点をかせぐこと。そのために、いろいろなしかけが隠されているんだ。タイトルが“ファイアボール”とあるように、ターゲットをある条件でクリアすると、この“ファイアボール”のモードに入るらしい。

そのほかの機能もかなり充実していて、キーの操作で台をゆすったり、左右に傾けたりもできるんだ。何といってもこれが高得点をかせぐワザだもんね。でも、ゆすりすぎると“ＴＩＬＴ”ランプがついてしまうという手の込みよう。さあ、ハイスコアめざして、各ターゲットに当てまくれ！

●もどるボールに注意!!

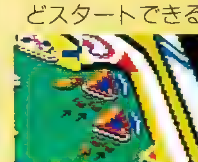
このゲートに入ると、いちどキャッチして、ボールをはねかえしてくる。うまくかまえてないと危険だぞ。



◀カタパルトキャッチャーには、けっこう入りやすいんだ。ボールをはずさないよう気をつけよう。

●ゲートを開けてワンスモア

右はしにあるドロップターゲットを全部倒すと、右下のワンスモアゲートが開くんだ。ここを通れば、もういちどスタートできる。ラッキー！





●センターゲートを開けるには？



▼４つの通路を通ってからまん中のターゲットに当てればゲートが開く。



▲左側にある３つの通路のうち、右の２つと、右側にある２つの通路を通過させよう。

●ハートオブファイアの謎

上の４つの通路をすべて通ると、まん中にあるセントラルターゲットの中のハートオブファイアが赤に変わる。



▶うーむ、何かあやしい。色が変わるなんて何かありそうだぞ。ちなみにボーナススコアもアップするんだ。



ボンバーキング

ファミコン版でも大人気の爆発アクションゲームがMSX版で登場！　ストレス解消にはもってこいのゲームだぜっ！　ドカ～ンと一発、木やブロックを爆破させて突き進もう。

MSX／MSX2(メガROM)
VRAM128KB以上
6,200円(発売中)
ハドソンソフト　☎03-260-4622

ツーカイ爆発アクションゲーム登場だ！



宇宙空間にある惑星、アルタイル。環境管理システムが故障して、緑が失われてしまった。そこで、このアルタイル星に緑の大地をとりもどすために、戦闘用アンドロイド“ナイト”が送りこまれたのだっ。

ナイトの装備している武器は、ビーム砲と爆弾。木や岩などは爆弾をセットするだけで、ドカーンと爆破して、まわりにあるものを吹き飛ばしてしまう。もちろん、敵キャラを撃破することもできるんだ。でも、その爆風に主人公が当たってもダメージを受けるから、気をつけなくっちゃね。

飛行キャラなどの敵キャラは、ビームでやっつければOK。撃破すると、敵が爆弾に変わるから、しっかり取っておこうぜ。

アイテムは障害物を爆破すると出てくるぞ。秘宝のあるステージでは、秘宝を取らないとループしてしまうなど、謎もいっぱい！

アイテムの効力をチェック!!



サブ画面でアイテムを選んで使おう。強力なアイテムほど出現する確率が低いぞ。水の上を歩くウォータープルーフや、地下で使う“ろうそく”は、絶対持っていたいね。

これがメガトン爆弾だ!!

これがうわさのメガトン爆弾。これを使うと、１画面分にある障害物を一気にぜーんぶ爆破してしまうんだ。もうこうなったら、だんぜんアイテムをひろいまくっちゃおう。この超便利アイテムがどこにあるかはヒ・ミ・ツ。



地下面



どこかに隠れてる階段を降りると、この地下面へ。ここはアイテムがいっぱい落ちてるぞっ！

ボスの部屋



エリアごとに巨大ボス出現。こいつをやっつけないかぎり、次のエリアには進めないんだ。

かくし部屋



ある場所を爆破したり、ぬけ道を入ると、このかくし部屋に行ける。強力なアイテムが隠れてるぞ。

上海 ROM版

MSX2(メガROM)	
VRAM128KB以上	
5,800円(発売中)	
システムソフト	☎092-714-6236

麻雀パイを使った超おもしろパズルゲーム



全部で144個あるパイが5段に積み上がっている。このパイを神経衰弱と同じように、同じ絵柄のものをまわりから次々と取っていけばいいわけ。すべてのパイを取れば、ゲームクリアとなるんだ。なーんだ、カンタンじゃないか、と思うけど、これがなかなかたいへん。

てなわけで、いちど始めたらやめられなくなっちゃう、中毒ソフトなのです。



▶どれから先に取っていくか、よーく順番を考えないと、後で困るぞ。

麻雀なんか知らないから、このゲームもできないや…というのは大きなまちがい。そもそもこのゲーム、使っているのが麻雀パイであるというだけで、ゲームはまったく麻雀に関係ない…と言いきってもいいくらい。ルールもとっても単純なんだから。

ゲーム方法は3種類あって、1人でじっくり取りくむモード。2人で交替にパイを取っていく、チャレンジモード。それから、制限時間内にパイを取ってゆき、取ったパイの数を競うトーナメントモードがあるんだ。さっそくキミもチャレンジしてみようぜっ！



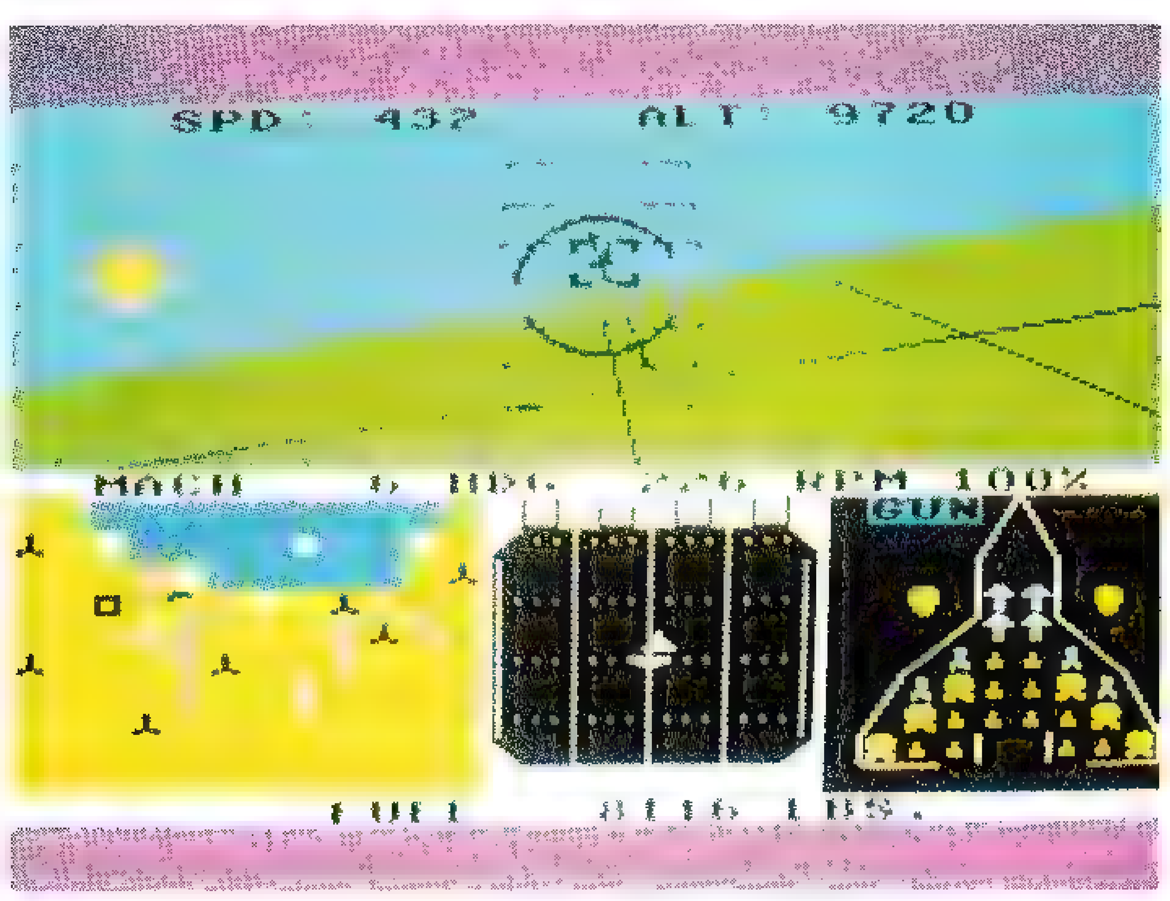
◀ジャーン！ やっとクリアしたぞ。"天晴(アッパレ)"と出て、ゲーム終了。この画面を見られるのはいつかな？

F-15 STRIKE EAGLE ROM版

MSX2(メガROM)	
VRAM128KB以上	
5,800円(4月発売予定)	
システムソフト	☎092-714-6236

キミ自身がF-15のパイロットになるシミュレーションだ！

戦闘機に乗りこみ、対地攻撃を再現した、リアルタイムシミュレーション。F-15イーグルを戦闘爆撃機に改良したストライクイーグルは、圧倒的なパワーとバツグンの運動性を持っている。こんな戦闘機のパイロットが体験できちゃうんだから、うれしいよなっ！



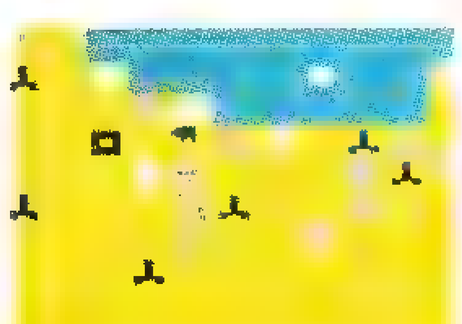
このゲームのシナリオは全部で7つ。どのシナリオも目的は敵の重要拠点を爆破することにあるのだ。攻撃目標にたどりつくまでに、敵の攻撃が待ちうけているのは当然のことだよね。そこで、ヘッドアップディスプレイなどを使いこなして、敵よりも早く攻撃をしかけるテクニックが必要になるんだ。



◀まず、最初の任務は、リビヤ戦。演習で攻撃パターンをつかんでおこう。

マップディスプレイ

戦地のマップだ。ミサイル基地、敵の重要拠点がバッチリわかる。



◀自機がどの向きで進んでいるかも確認できる。

レーダーディスプレイ

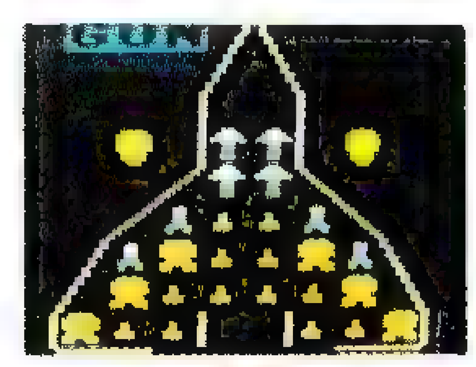
自機のまわりにいる敵をキャッチするレーダー。つねにチェックしよう。



◀レーダーは表示の広さを3段階に変えられる。

装備ディスプレイ

爆弾や閃光弾など、自機の使える武器が表示されている。



◀外部燃料タンクの状態もチェックしよう。

ヘルツオーク

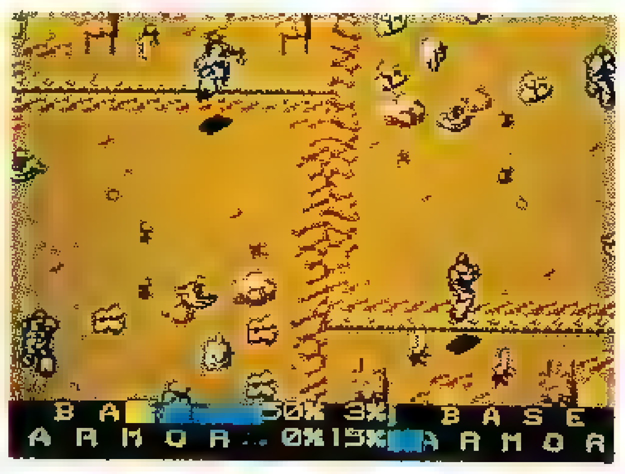
★前線基地を破壊しろ！

MSX2	
ディスク	
6,800円	
テクノソフト	
☎0956-33-5555	

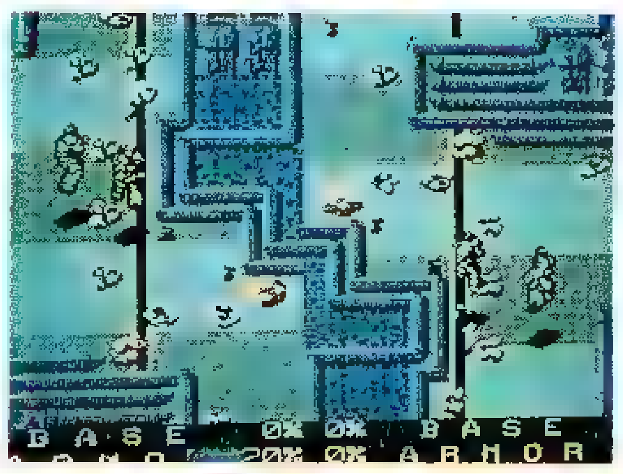
2人同時プレイができる、リアルタイムシミュレーションゲーム。機動歩兵やサブキャラクターを操作し、敵の本拠地を占領するのが目的だ。1ステージと9ステージにそれぞれ本拠地があり、真ん中の5ステージからゲームは始まる。戦車、歩兵、ミサイル車両、トーチカなど、6種類のサブキャラを敵の前線基地に送り込んで、100%のダメージを与えれば勝ちだゾ。まずは、機動歩兵を操作して、敵を攻撃し、得た金でサブキャラを買うのだ。サブキャラを増やすことが勝利への道。



◀機動歩兵のイメージイラスト。かっこいい。



◀画面の下の%はダメージを表示しているゾ。



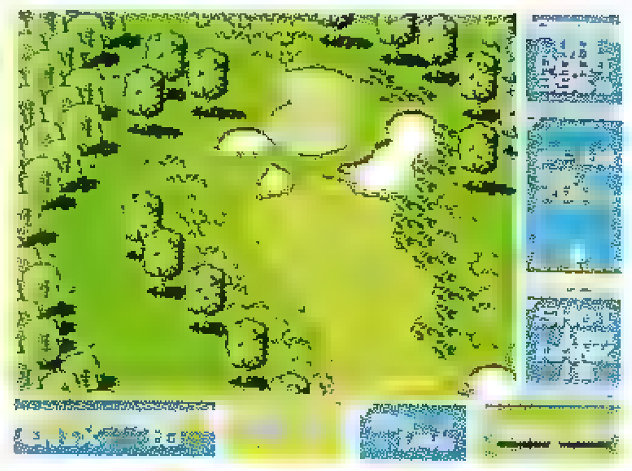
◀機動歩兵は8方向移動、16方向攻撃が可能。

ワールドゴルフII

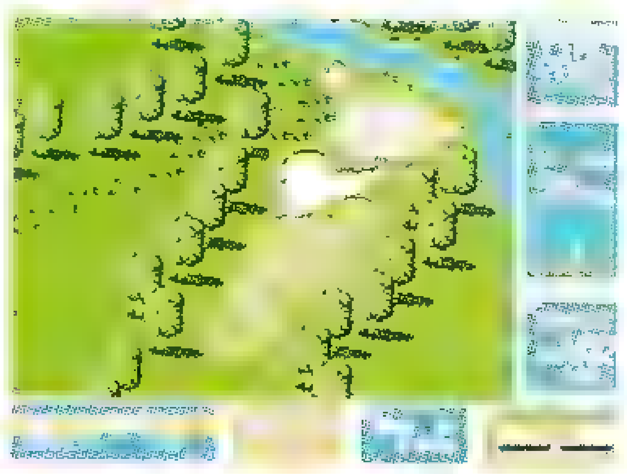
★前作よりグレードアップしたぞ！

MSX2	
ディスク	
7,800円	
エニックス	
☎03-366-4345	

前作ワールドゴルフは、遊んだ遊んだ。ワールドゴルフの帝王と呼ばれていたもんね。とにかくテクがすごい。バックスピンはもちろんのこと、1番ホールでは、イーグルを絶対だしていたんだぜ。風の読みもうまくて、ワールドゴルフのゲーム大会が開催されないかなぁーなんてことも思っていたんだ。そしたら、あの前作を上回るワールドゴルフIIが発売されたではないか。帝王としては、これを見逃すワケがない。さっそくプレイしてみたら、いいじゃん！コースが立体的になったし、グラフィックがきれい。難易度も前作より上がってマル。



◀第一打の落とし場所をイメージするのだ。



◀IIでは、芝目が最初から表示されるのだ。



▲第1打で届くワケがないけど、一応グリーンのようすも見ておくか。

セイレーン

★おとぎの国へいらっしゃい！

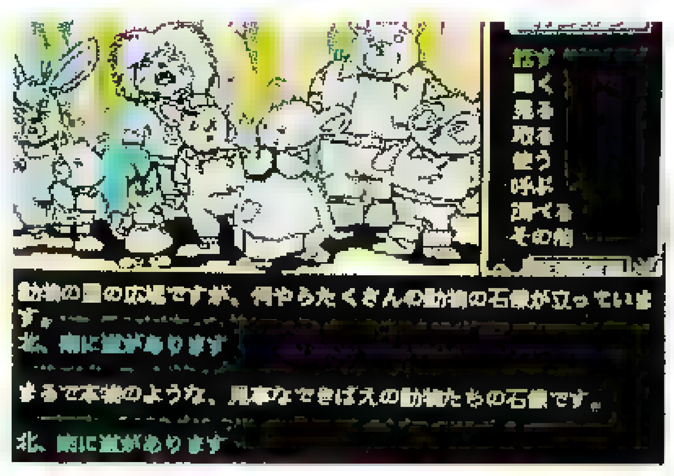
MSX2	
ディスク	
7,800円	
マイクロキャビン	
☎0593-51-6482	



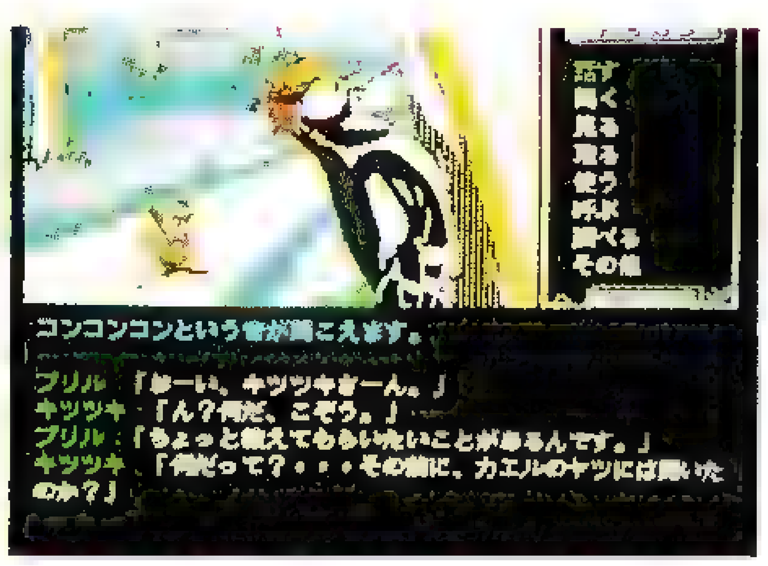
◀ラドク少年の肩に乗ったプリルは、妹思いの優しいヤツなんだ。

登場キャラのほとんどが動物という、ファンタジータイプのアドベンチャー。謎がいっぱいの森は、まるでおとぎの国にいるみたいな感じ。

妹のクリスを捜す旅をしていた主人公のプリルは、クリスが魔王パズルにさらわれたことを知る。妹を助けるためには、魔王を倒さねばならない。地底パズラードへ乗り込むのだ。まるで不思議の国のアリスを思わせるゲームだよ。



▲森に入ると、動物たちが石像にされていたっ！ 魔王のしわざだ。



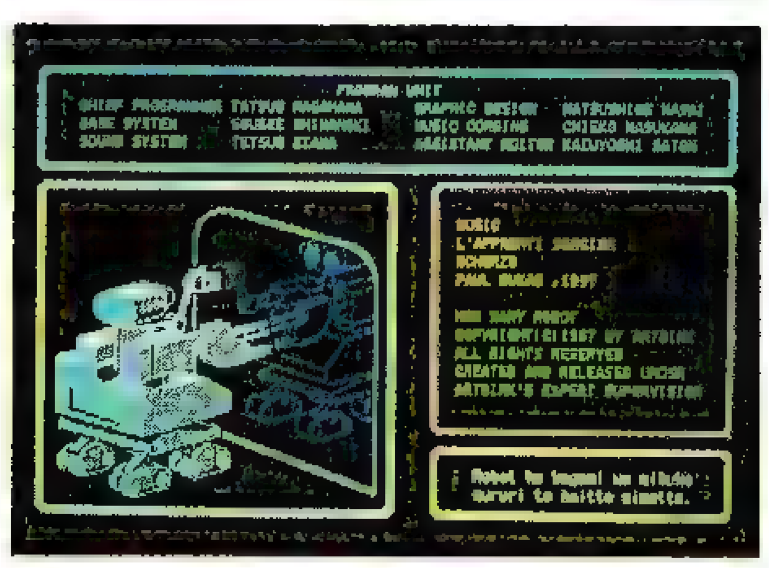
▲AVGの基本は会話。とにかく話しかけてみることだ。

ハウ・メニ・ロボット

★時間内に爆弾を取り除け！

MSX2	
ディスク	
7,800円	
アートディンク	
☎0474-78-6280	

AI(人工知能)的要素がたっぷり入った、自己学習型ロボットシミュレーション。このゲームは、まずロボットが勝手に動く。ロボットは光が当たっている所だけエネルギーを補給し、人間の制御を受けるのだが、爆弾を処理する目的のために、光の当たらないエリアに何も持たず入って行き、多くの障害を自力で、打開していくのだ。つまり、プログラムが組まれていないのに、勝手に動くのだ。これはもうAIが入っているに違いない。ロボットと一緒にハラハラドキドキしながら爆弾を処理するこのゲーム、非常に知的でおもしろい。ぜひ一度プレイしてみたら。

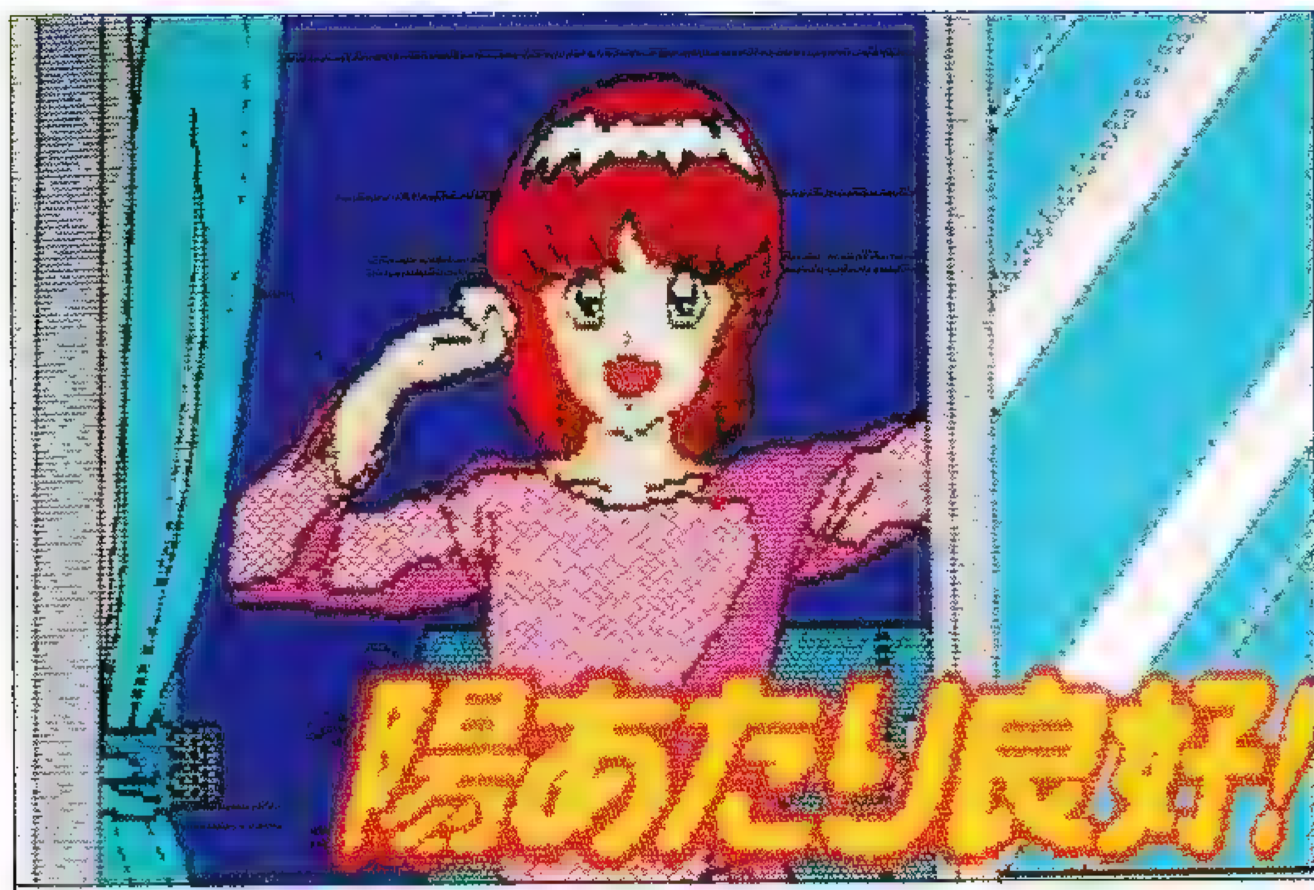


▲ロボットは、操作されることによって、その行動パターンを記憶する。そして、自らが行動をシミュレートする。

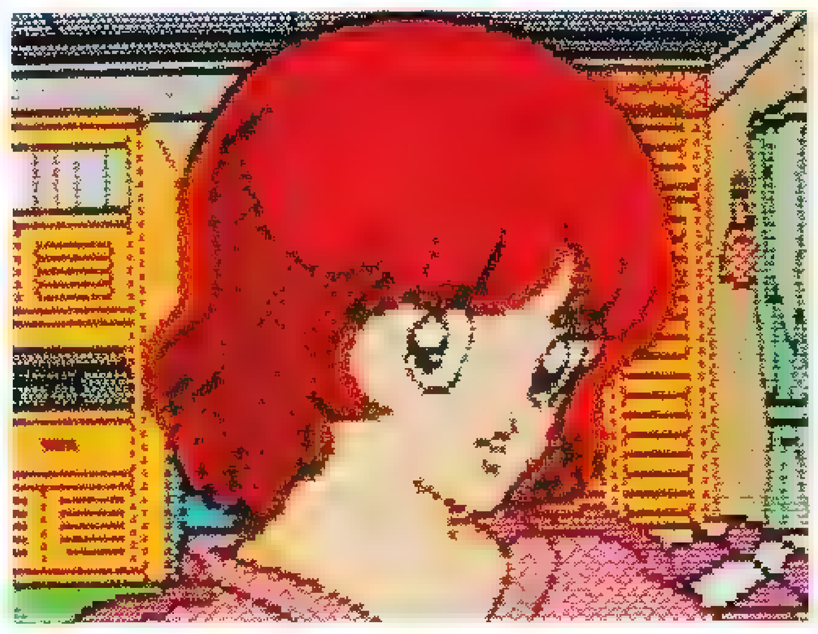


▲リモコン的遠隔操作のマジックハンドで、制限時間内に爆弾を処理するのだ。センサーアイが鋭く光る。

PICK UP NEW SOFT



MSX2(ディスク)VRAM128KB以上　5800円　東宝　©あだち充/小学館・東宝・旭通信



▼岸本かすみ。高杉に好意を持っている。

かすみちゃんにまた会える

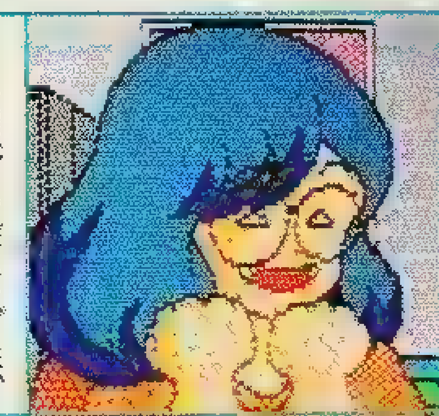
このゲームは『タッチ』に続く、あだち充シリーズの第2弾で、会話を楽しむAVGなのだ。

キミは転校生として『ひだまり荘』に引っ越してきた。キミを歓迎するのは、ひだまり荘の住人6人だ。キミは、学校や下宿の生活の中で、この6人の男女と会話をし、仲良くなっていく。そして、キミと住人たちと間には、信頼と友情が生まれてくるはず。しかし、そんなとき、ある事件が起きてしまう。キミは、かすみちゃんや他の住人たちと協力しあって、この事件を解決してゆくのだっ！

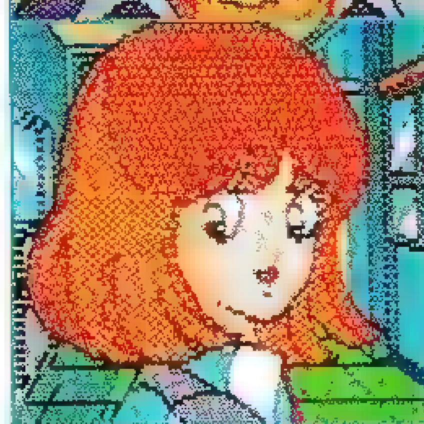
おなじみのキャラたち



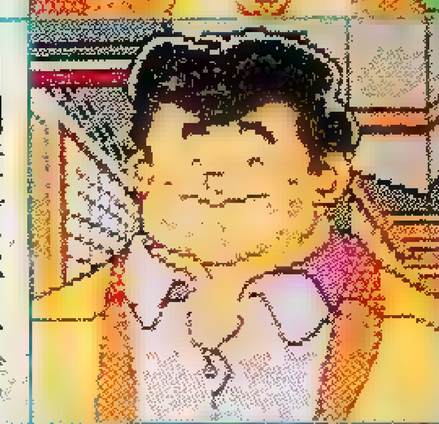
◀高杉勇作は、怒らせるとこわいゾ



◀美樹本伸は、ハンサムだがスケベ



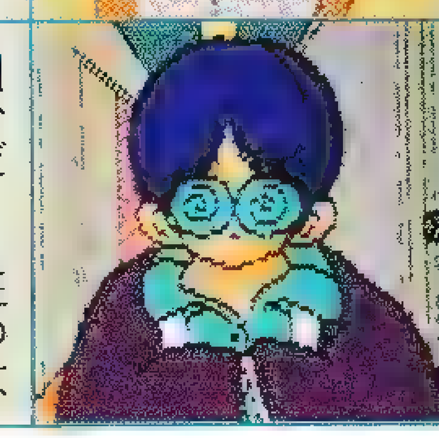
◀関圭子は、ひだまり荘のアイドル



◀高山高志は、食べることが趣味



◀ひだまり荘の大家さんの水沢千草



◀中岡成は、無口な勉強家だ

THE 4TH UNIT
(ザ・フォースユニット)

データウエスト　詳細未定

記憶を失った少女は、『ブロンウィン』という言葉しか思いだせない。手がかりになるのは、航空機撃墜事件と、それを取材した『山田』という新聞記者だけだ。キミは、この少女になって秘密の言葉と過去を調べるのだ。



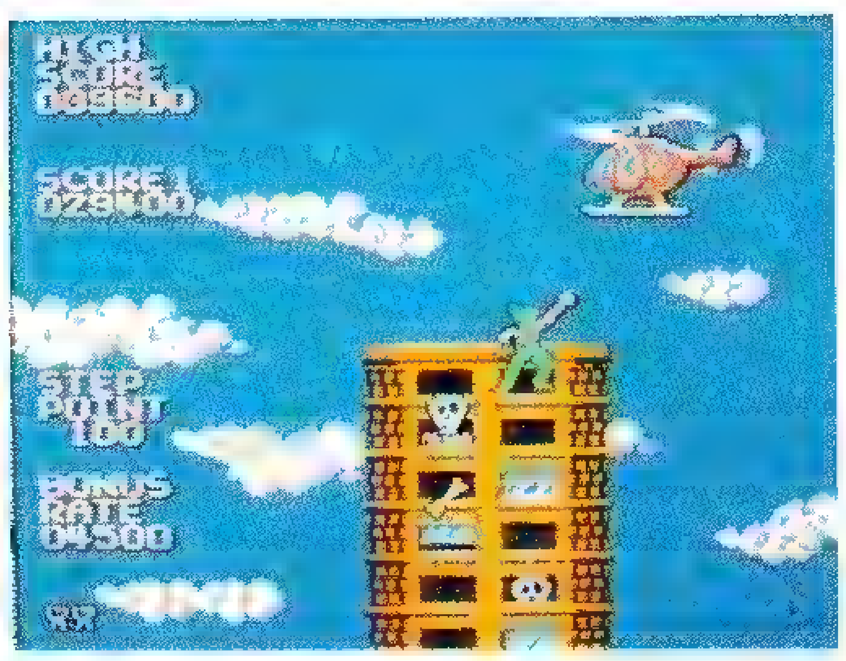


◀AVGなのに"たたかう"というコマンドがあるのだ。これを選択すると戦闘モードだゾ

クレイジークライマー

MSX2専用(メガROM)VRAM128KB以上　5月上旬発売　日本物産

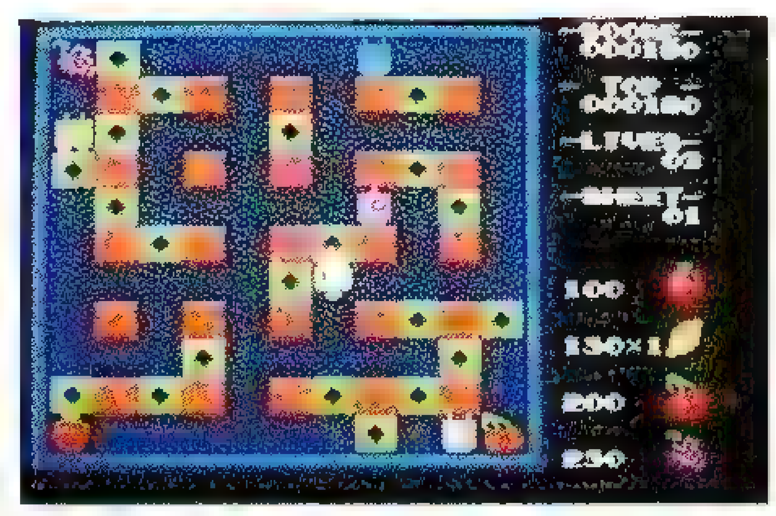
超高層ビルの屋上を目指し、待ち受ける怪物や落下する障害物をかわしながら、ひたすらビルを登るアクションゲーム。ファミコンでも発売されていたけど、MSX2版は、アーケード版に近い内容になるぞ。



◀ビルの屋上までたどり着きヘリに乗り込むと、次のビルへ行くことができるんだ。

スクーター

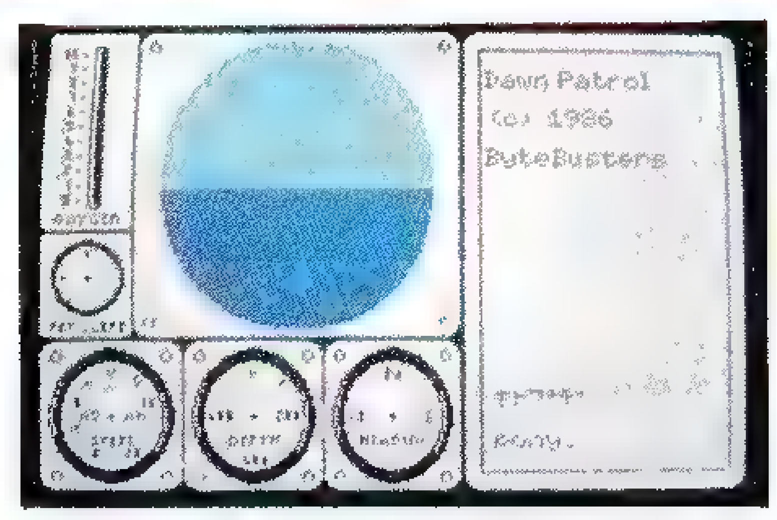
MSX(ROM)RAM64KB以上　4900円　発売中　ポニーキャニオン



◀スクーターを操作して4つあるアイテムを集めると面クリアだ

ドーンパトロール

MSX(ROM)RAM64KB以上　4900円　発売中　ポニーキャニオン

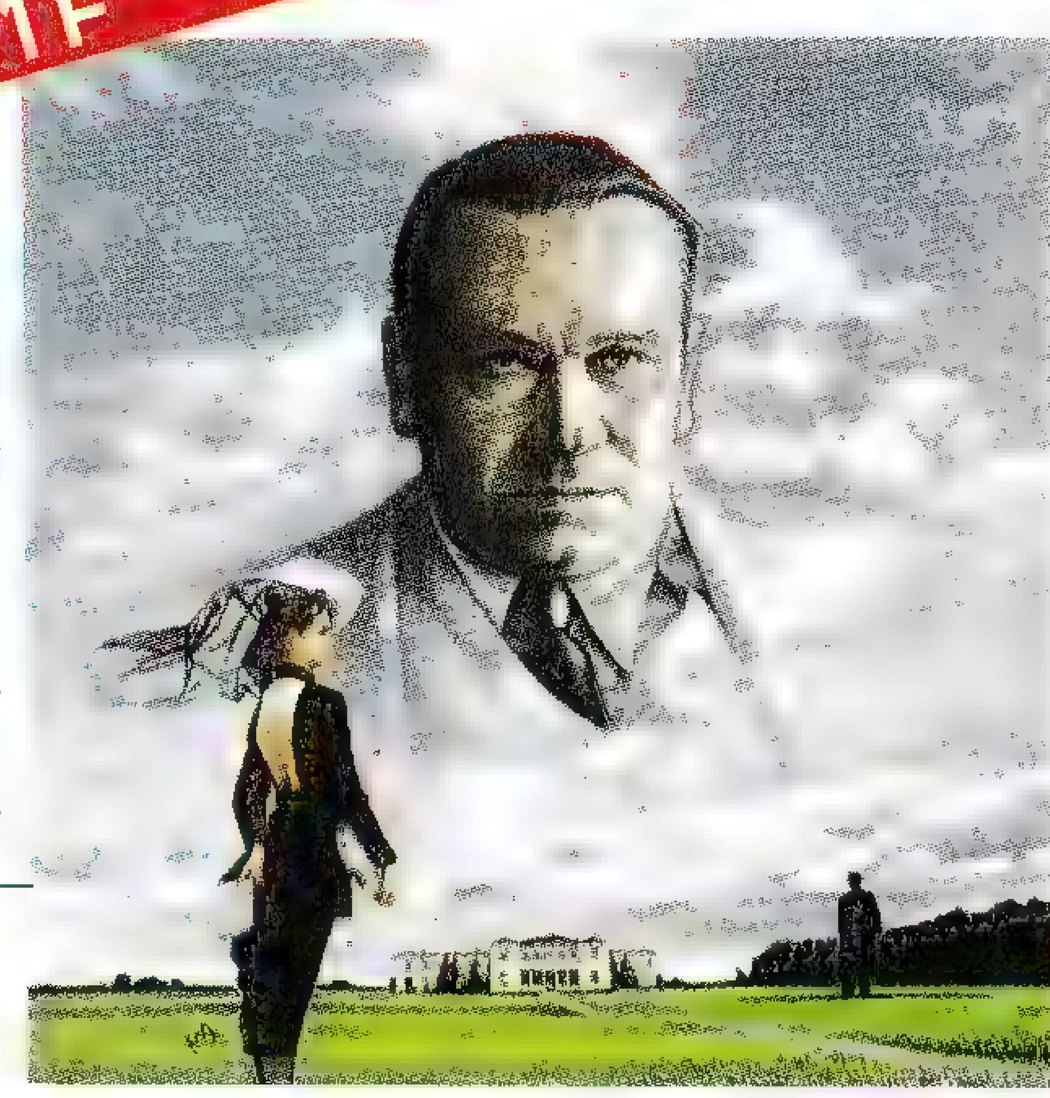


◀潜水艦を使ったアクションタイプのシミュレーションゲームだ。

NEW SOFT MEMO

発売予定日		タイトル/メーカー/予定価格
5月	上旬	クレイジークライマー(R)/日本物産/未定
	上旬	セイレーン (D)/マイクロキャビン/7800円
	15日	亜空戦記グリフォン (R)/マイクロキャビン/未定
	21日	谷川浩二の将棋指南 (R)/ポニーキャニオン/5500円
	21日	ウルティマ (R)/ポニーキャニオン/6800円
	下旬	マグナム危機一発 (R)/東芝EMI/5800円
	下旬	THEプロ野球・激突ペナントレース(R)/コナミ/5800円
	未定	ドラゴンクエストII (R)/エニックス/6800円
	未定	ウイングマンスペシャル (R)/エニックス/未定
	未定	ザ・マン・アイ・ラブ(D)/シンキングラビット/7800円
	未定	陽あたり良好！ (D)/東宝㈱/5800円

超新作



★映画狂殺人事件★ミステリーで実績のあるシンキングラビットの第5弾。撮影現場で殺人か……。

INFORMATION

BACK NUMBER●定期購読●NEW BOOK

MICRO DESIGN NEW BOOK

Ａ１の活用法をあらゆる角度から探った、Ａ１ユーザー必携の書！　ゲームをやるだけじゃないＡ１の高いポテンシャルが体験できるゾ！
編集・発行：マイクロデザイン
定価：1,200円　好評発売中

文書を作成するだけではないワープロ「文豪mini7H」の活用法を、わかりやすく解説した書。これを読めばあなたはワープロ名人になれる！
岡崎光男著　発行：マイクロデザイン
定価：980円　好評発売中

A1ハンドブック



文豪mini7H わかりやすい ビジネス活用



詳　細

いつもＭＳＸ応援団をご愛読いただきまして誠にありがとうございます。「ＭＳＸ応援団」が近所の書店で売り切れて買えない場合や、バックナンバーが欲しいという場合には、お手数ですが、直接マイクロデザイン「ＭＳＸ応援団バックナンバー」係まで申し込んでください。申し込み方法は必ず号数を明記の上、雑誌代金360円＋送料250円（１冊増すごとに50円プラス）を、現金書留か郵便切手で、下記の宛先までお送りください。

また、お忙しい人のために、応援団を毎月お宅にお送りする、定期購読をご希望する人は、指定の振込通知票に必要な事柄を書き込み、代金を添えてお近くの郵便局の窓口に提出してください。料金は6カ月2,760円、１カ年5,500円（共に送料込）です。

ご好評をいただいている「A1ハンドブック」等、マイクロデザイン発行の単行本をお求めの人は、近くの書店で（売り切れの場合は、書店で注文してください）お買い求めください。

●宛先
〒104 東京都中央区新富2-4-5
NK新富ビル内
マイクロデザイン○○係

Oendan BACK NUMBER

12月号 '87-12

特集：徹底解剖ハイドライド３、ボードゲーム：アシュギーネ、情報局：ＺＯＩＤＳ、死霊戦線他



創刊号 '87-08

特集：ドラゴンスレイヤーⅣ、大戦略、ボードゲーム：ラビリンス～魔王の迷宮、情報局：スーパーレイドック他



１月号 '88-01

大特集：ハイドライド３、ボードゲーム：ハイドライド３、情報局：アシュギーネ虚空の牙城、シャロム、イース



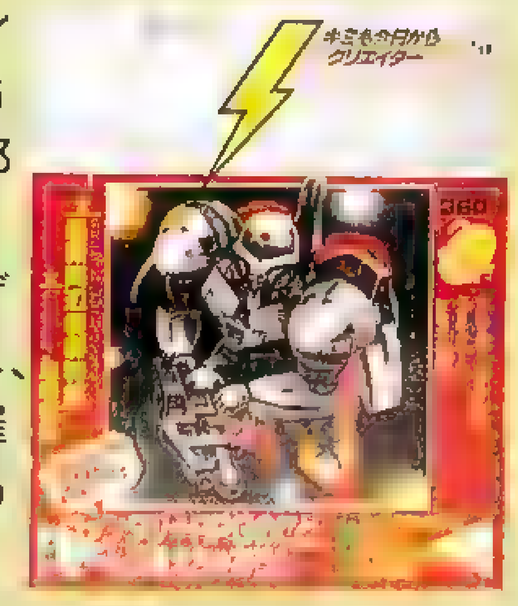
9月号 '87-09

特集：信長の野望全国版、ボードゲーム：聖飢魔IIスペシャル、情報局：メタルギア、アニマルランド殺人事件他



2月号 '88-02

特集：ファンタジーＲＰＧのこと、全部教えちゃおう!!　ボードゲーム：イース、情報局：沙羅曼蛇、復讐の炎他



10月号 '87-10

特集：メタルギア、ボードゲーム：ディーヴァ、情報局：グラディウス２他、グラフィックエディター特集他



3月号 '88-03

大特集：ドラゴンクエストII　さらまんだ攻略ノート、ボードゲーム、エルスリード　情報局：サイキックウォー、プレデター他



11月号 '87-11

特集：大戦略オリジナルマップコレクション、ボードゲーム：ガリウスの迷宮、情報局：Ｆ－Ｉスピリット他



4月号 '88-04

ビッグ３メーカー大特集：コナミ・タイトー・ナムコ　パロディウス全面公開、ラスタンサーガ徹底攻略、ＳＬＧ入門講座



EDITOR'S SPACE

◉これを見ずして、ロックは語れない。

パイオニア・スーパーライブ "これがロックだ！"

月一回、キミ達に熱い感動を送ってきた「パイオニア・スーパーライブ」の放映曜日が金曜日から水曜日に変わります。そのオープニングがこれ！



▲放映されるのはモノクロフィルム。でも、その方がなぜかとってもイイかんじなのだ。

4月27日(水) ロイ・オービソン&フレンズ A BLACK & WHITE NIGHT

5月25日(水) ロン・ウッド&ボ・ディドリー THE GUNSLINGERS TOUR IN JAPAN

月に一度のお楽しみ。どうぞお見逃しなくっ!!

明るいMSXライフには明るいフロッピーが必要なのダ。

「Datalife」のブランドでおなじみの化成バーベイタム株式会社から、明るく元気な色つきフロッピーディスク（カラーコレクションシリーズ）が発売されたのだ。

気になる色は5色（ブルー、グリーン、イエロー、ピンク、ホワイト）。みーんなパステルでとってもカワイイ。これならプログラムをうつ手も思わず軽やかになっちまうってモンだっ♥ なお、新発売に際し、キャンペーンを実施中。フロッピーディスク3枚お買い上げの方にオリジナルカラー・ケースがついているのだ。こりゃうれしい。

さらに、さらにうれしいお話。なんと新発売記念に、化成バーベイタムさんからこのカワユイフロッピーディスクを3枚1組で5名にプレゼントしてくれるのだっ！ ほらほらうれしいざましょ？ 欲しい人は下記の宛先、「フロッピーディスクくれよぉ～ん」係までね。



▲すっげーカラフルでキュートでしょ。なんか楽しくなっちゃうね。

お待たせっ！「プロジェクトT」

長期温存されていた噂の「プロジェクトT」、ついに来月号で内容が明らかになる！ 待て次号!!

"激ペナ大会"に集まれーっ!!

春爛漫（ちなみにランマンと読む）。花見に出かけて酒飲んでる未成年！ そんな不健康なコトは大人になってからやりなさい。それよりも"激ペナ大会"に参加する方がずっとずーっと健康的だと私は思うのであるっ！ "激ペナ大会"ってのは、コナミ主催で行われる編集部対抗の野球ゲーム大会なのだ。使用されるゲームはもちろん『THEプロ野球激突ペナントレース』。日時は右記の通り。午後2時から3時はキミ達が参加できるゲーム大会なんだって。その時に編集部と戦う一般募集チーム2組のメンバーを決めるそうだ。こりゃもうキバッて参加するっきゃないね！

日時：4月16日(土)
14:00～19:00
場所：パナメディア銀座ショールーム
東京都中央区銀座5-8-20
銀座コアビル7F
TEL：03-572-3871

＊参加予定編集部…MSXマガジン、MSXFAN、MSX応援団、BEEP、ポプコム



▶キャラがとっても愛らしい『激ペナ』。大会では燃えるぜっ！

★さくらさくらの編集後記

●4月16日にパナメディア銀座で開かれる、「激ペナ野球ゲーム大会」が今から楽しみなのだ。日頃の成果を今、発揮すべく応援団編集部は全勢力を結集し、1球のロマンに賭ける！ 別冊持ってこ。(泉)

●どーも♥ みんな元気に新学期を迎えたカナ？ はじめはぎこちなくてもすぐみんな仲良くなれるから、元気に学校に行きなさいね。そんなワケで㊍も誌面刷新。はじめはヘンな感じかもしれないけど、すぐ慣れてくれるよねっ!! (エリ)

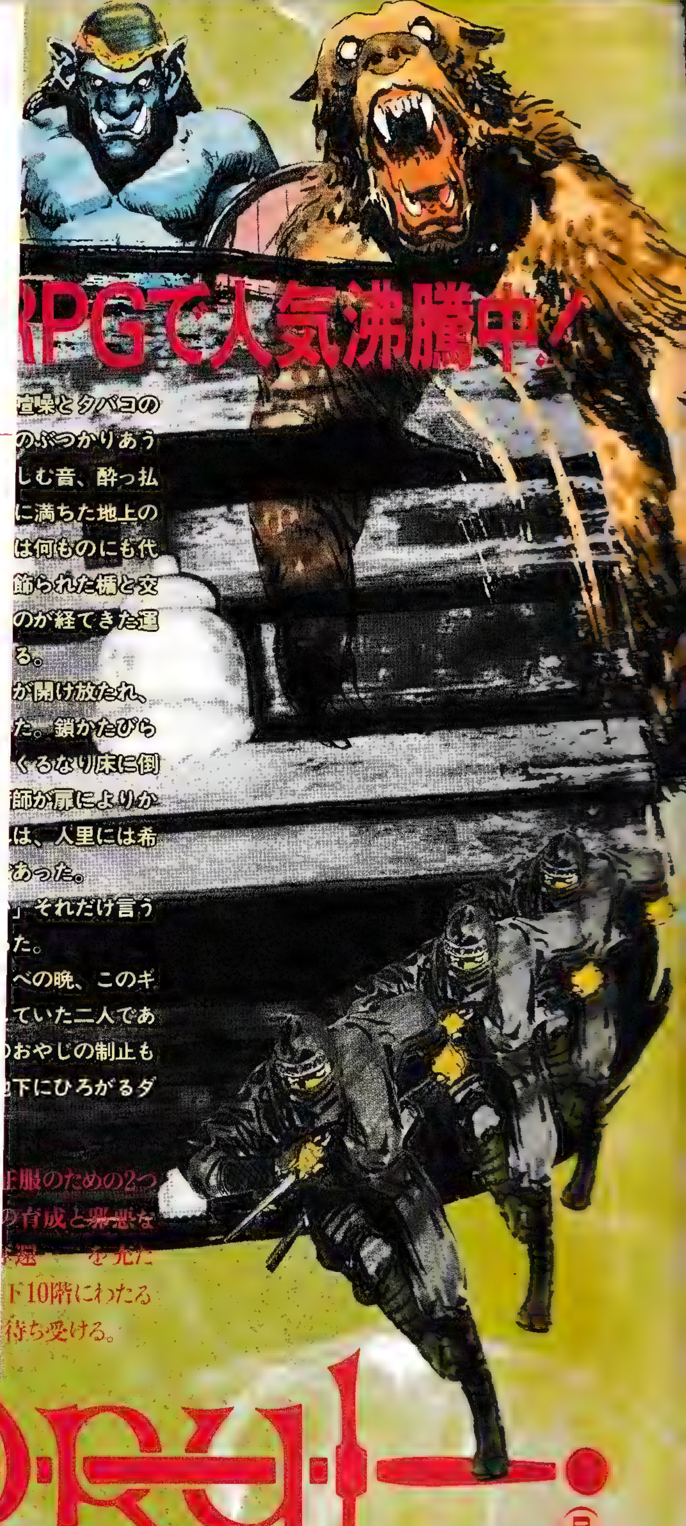
●どーも、はじめまして！ 私がこがらしけんたろです。漢字で書くとだれも読めません。長沢にタコくんと呼ばれています。彼はいじめっ子です。私は負けずにがんばります！ (けんたろ)

●今月からOendan編集部に入った長沢です。まだ入ってから4日目なので戸惑ってますけど、これから一緒に入った凧（タコじゃないよー、コガラシさ）とがんばるからヨロシクOenしてくださいネ（ゆーご）

●ひかりの国――この名前は僕の幼い頃の記憶を呼び戻すキーワード。幼少の頃、テレビをあまり観せてもらえなかった僕の夢、楽しみは、ゴミ捨て場から拾った本から無限に広がった。その本の名前が「ひかりの国」だった。そんな僕が、いま、雑誌を創る立場にいる…。(コージ)

わーい！ 春だ春だ!!
次号6月号は5月7日発売。

宛先：〒104 東京都中央区新富2-4-5 N・K新富ビル5F
マイクロデザイン MSX応援団編集部



喧噪とタバコの
のぶつかりあう
しむ音、酔っ払
に満ちた地上の
は何ものにも代
飾られた樋と交
のが経てきた運
る。
が開け放たれ、
た。鎖かたびら
くるなり床に倒
師が扉によりか
は、人里には希
あった。
」それだけ言う
た。
べの晩、このギ
ていた二人であ
のおやじの制止も
地下にひろがるダ

征服のための2つ
の育成と邪悪な
手選 を充た
下10階にわたる
待ち受ける。

ウィザードリィ



あのウィザードリィがMSX2版で登場。モンスターのデザインはイラストレーター末弥純氏。MSX2の表示能力をフルに使い、グラフィックも一新。データを常にチェックして、ウィザードリィの奥の深さを体験してくれたまえ。

■対応機種/MSX2
(V-RAM128K)3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)

定価 9,800円

絶賛発売中



MSXはアスキーの商標です。

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル(株)アスキー営業本部 TEL03-486-8080 株式会社アスキー

EDITO

◉これを見ずして、ロックは語れない。

パイオニア・スーパーラ・ "これがロックだ！"

月一回、キミ達に熱い感動を送ってきた「パイオニア・スーパーライブ」の放映曜日が金曜日から水曜日に変わります。そのオープニングがこれ！



▲放映されるのはモノクロフィルム。でも、その方がなぜかとってもイイかんじなのだ。

4月27日(水) ロイン&フレンズ A BL WHITE NIGHT
5月25日(水) ロンボ・ディドリー THE LINGERS TOUR II
月に一度のお楽しみ、見逃しなくっ!!

お プロ
長期温存さ トT」、つい なる！ 待

"激ペナ大会"に集まれーっ!!

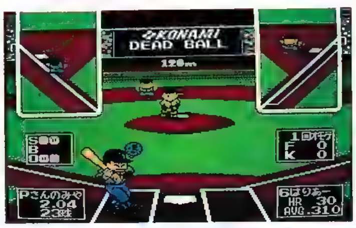
春爛漫（ちなみにランマンと読む)。花見に出かけて酒飲んでる未成年！ そんな不健康なコトは大人になってからやりなさい。それよりも"激ペナ大会"に参加する方がずっとずーっと健康的だと私は思うのであるっ！ "激ペナ大会"ってのは、コナミ主催で行われる編集部対抗の野球ゲーム大会なのだ。使用されるゲームはもちろん『THEプロ野球激突ペナントレース』。日時は右記の通り。午後2時から3時はキミ達が参加できるゲーム大会なんだって。その時に編集部と戦う一般募集チーム

2組のメンバーを決め こりゃもうキバッて参 ゃないね！

日時：4月16日(土)
14:00〜19:00
場所：パナメディア
ルーム
東京都中央区
銀座コアビル
TEL：03-572-3871

＊参加予定編集部…MSXマガジン、MSXFAN、MSX応援団、BEEP、ポプコム

▶キャラがとっても愛らしい『激ペナ』。大会では燃えるぜっ！



を迎えたカナ？ はじめはぎこちなくてもすぐみんな仲良くなれるから、元気に学校に行きなさいね。そんなワケで㈱も誌面刷新。はじめはヘンな感じかもしれないけど、すぐ慣れてくれるよねっ!!（エリ）

●どーも、はじめまして！ 私がこがらしけんたろです。漢字で書くとだれも読めません。長沢にタコくんと呼ばれています。彼はいじめっ子です。私は負けずにがんネ（ゆーご）

●ひかりの国――この名前は僕の幼い頃の記憶を呼び戻すキーワード。幼少の頃、テレビをあまり観せてもらえなかった僕の夢、楽しみは、ゴミ捨て場から拾った本から無限に広がった。その本の名前が「ひかりの国」だった。そんな僕が、いま、雑誌を創る立場にいる…。（コージ）

本誌をご愛読いただきありがとうございます。

切り取らないで郵便局にお出しください。

定期購読申込書

「MSX応援団」
半年間・1年間
昭和 年 月 日
送付先 □□□-□□
住所
(氏名)
通信欄
定期購読料
半年間（6冊） 2,760円（送料共）
1年間（12冊） 5,500円（送料共）

注：この欄は、加入者あての通信にお使いください。フリガナを忘れずにお書きください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

わーい！ 春だ春だ!!
次号6月号は5月7日発売。

宛先：〒104 東京都中央区新富2-4-5 N・K新富ビル5F
マイクロデザイン MSX応援団編集部

MSX oendan 読者アンケート 5月号

〔今月号でおもしろかった記事(3つ)〕

1.
2.
3.

〔今月号でつまらなかった記事(3つ)〕

1.
2.
3.

〔今後MSX oendanに希望すること〕

お便りー

アンケートご協力ありがとうございました。

定期購読申込書

昭和 年 月 日

は僕の
ーワー
まり観
楽し
と本か

E D I T O

◉これを見ずして、ロックは語れない。

パイオニア・スーパー "これがロックだ！"

月一回、キミ達に熱い感動を送ってきた「パイオニア・スーパーライブ」の放映曜日が金曜日から水曜日に変わります。そのオープニングがこれ！



▲放映されるのはモノクロフィルム。でも、その方がなぜかとってもイイかんじなのだ。

4月27日(水)
ン&フレンズ A
WHITE NIGH
5月25日(水)
ボ・ディドリー
LINGERS TO
月に一度のお楽
見逃しなくっ!!

長期温
トT」、
なる！

"激ペナ大会" に集まれーっ!!

春爛漫（ちなみにランマンと読む)。花見に出かけて酒飲んでる未成年！ そんな不健康なコトは大人になってからやりなさい。それよりも"激ペナ大会"に参加する方がずっとずーっと健康的だと私は思うのであるっ！ "激ペナ大会"ってのは、コナミ主催で行われる編集部対抗の野球ゲーム大会なのだ。使用されるゲームはもちろん『THEプロ野球激突ペナントレース』。日時は右記の通り。午後2時から3時はキミ達が参加できるゲーム大会なんだって。その時に編集部と戦う一般募集チーム

2組のメンバーを
こりゃもうキバッ
ゃないね！
日時：4月16E
14:00〜
場所：パナメラ
ルーム
東京都中
銀座コア
TEL：03-572-3871
＊参加予定編集部…MSXマガジン、MSXFAN、MSX応援団、BEEP、ポプコム



▶キャラがとっても愛らしい『激ペナ』。大会では燃えるぜっ！

40円切手を貼ってください

1 0 4 - □□

東京都中央区新富2-4-5
N・K新富ビル5F
(株) マイクロデザイン
MSX oendan 編集部行

（キリトリセン）

1. 本誌を何で知りましたか	a. 書店 b. 雑誌広告 c. 友人 d. その他	5. 欲しい周辺機器は	a. ディスクシステム b. プリンタ c. ディスプレイ
2. 併読誌は何ですか	a. MSXマガジン b. MSX•FAN	6. 定期購読している雑誌	
3. あなたの使用してるMSXは	メーカー 機種名	7. 好きなゲームのジャンル	
4. MSXを何に使用してますか	a. ゲーム b. プログラミング c. ワープロ d. CG.	8. 職業・学年	
住所	〒 TEL(　)　−		
氏名		年齢	性別

ないよう特に御注
（郵政省）
月 日

を迎えたカナ？ はじめはぎこちなくてもすぐみんな仲良くなれるから、元気に学校に行きなさいね。そんなワケで㊌も誌面刷新。はじめはヘンな感じかもしれないけど、すぐ慣れてくれるよねっ!!（エリ）

●どーも、はじめまして！ 私がこがらしけんたろです。漢字で書くとだれも読めません。長沢にタコくんと呼ばれています。彼はいじめっ子です。私は負けずにがんネ（ゆーご）

●ひかりの国——この名前は僕の幼い頃の記憶を呼び戻すキーワード。幼少の頃、テレビをあまり観せてもらえなかった僕の夢、楽しみは、ゴミ捨て場から拾った本から無限に広がった。その本の名前が「ひかりの国」だった。そんな僕が、いま、雑誌を創る立場にいる…。（コージ）

わーい！ 春だ春だ!! 次号6月号は5月7日発売。

宛先：〒104 東京都中央区新富2-4-5 N・K新富ビル5F
マイクロデザイン MSX応援団編集部


ASCII
ASCII CORPORATION
MSX2版ウィザードリィ。本格RPGで人気沸騰中！
ギルガメッシュの酒場は薄暗く喧噪とタバコの煙に満ちあふれていた。武器や鎧のぶつかりあうガチャガチャという音、床板のきしむ音、酔っ払いのがなりたてる声、心地よい命に満ちた地上の匂い、すべてが冒険者達にとっては何ものにも代えられぬ喜びである。暖炉の上に飾られた楯と交差した戦斧は、古び、傷つき、おのが経てきた運命を誰へとも知れず語りかけている。
突然、オークの木で作られた扉が開け放たれ、酒場の喧噪が潮が引くように消えた。鎖かたびらに身を包んだ男が、酒場に入ってくるなり床に倒れ込んだのだ。男の後ろには魔術師が扉によりかかるようにして立っている。それは、人里には希にしか姿を見せない女のエルフであった。
「誰か、誰か力を貸してください」それだけ言うと、女エルフはその場に崩れ落ちた。
そのエルフと連れの戦士はゆうべの晩、このギルガメッシュの酒場で待合せをしていた二人であった。彼女達は無謀にも、酒場のおやじの制止も聞き入れず、たった二人で城の地下にひろがるダンジョンへ挑んだのである。
狂気の大君主トレボーの世界征服のための2つの条件——最強の精鋭部隊の育成と邪悪な魔法使いワードナの魔除けの奪還——を充たすことがこのシナリオの目的。地下10階にわたる3D地下迷宮には多くの困難が待ち受ける。
Wizardry®
ウィザードリィ
あのウィザードリィがMSX2版で登場。モンスターのデザインはイラストレーター末弥純氏。MSX2の表示能力をフルに使い、グラフィックも一新。データを常にチェックして、ウィザードリィの奥の深さを体験してくれたまえ。
■対応機種/MSX2
(V-RAM128K)3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)
定価 9,800円
絶賛発売中
PRESS ◆ TO FIGHT, OR TAKE BACK ORDERS
MSXはアスキーの商標です。
〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー営業本部 TEL03-486-8080 株式会社アスキー



MSX応援団 5月号
別冊付録 プロ野球公式戦データブック'88
昭和63年5月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻第5号通巻第10号
発行人 熊本芳文 編集人 鈴木勝則
発売元 (株)大陸書房 〒1… ☎03(814)7141
編集発行 (株)マイクロデザイン 〒104 東京都中央区新富2-4-5 NK新富ビル ☎03(551)9381
特別定価400円
Printed in Japan 印刷 凸版印刷 雑誌 01911-5